新手学 超级漫画 系列

古风漫画

技法从入门到精通

超基础的古风漫画入门宝典 + 超完备的古风漫画画法查询

超全面的各类古风技法学习 + 超丰富的古风漫画案例实战

零点动漫◎编著

- 8 种动作绘制
- 12 种服饰表现
- 6 种部位讲解
- 5 种表情展示
- 3 种发型设计
- 10 种角色造型
- 11 个专题内容精讲
- 1100 张图片全程图解

清華大學出版社

新手学

超级漫画 系列

古风漫画

技法从入门到精通

零点动漫◎编著

清華大學出版社
北京

内 容 简 介

本书共分11章，具体内容包括古风漫画新手入门、古风漫画草图绘制技法、古风人物头部的绘制技法、古风人物表情的绘制技法、古风人物身体部位的绘制技法、古风人物动作姿态的绘制技法、古风服饰绘制技法、古风人物角色造型绘制技法、西方古风人物绘制技法、古风漫画场景和道具的绘制技法、古风人物上色实战等内容。读者学后可以融会贯通、举一反三，绘制出更加精彩、漂亮的漫画人物效果。

本书结构清晰、语言简练、案例丰富、效果精美，适合各类初级漫画爱好者，如动漫设计人员、游戏设计人员等，还可作为培训学校和大中专及高等院校的动漫辅导教材。

图书在版编目(CIP)数据

古风漫画技法从入门到精通/零点动漫编著. --北京：清华大学出版社，2015
(新手学超级漫画系列)
ISBN 978-7-302-40142-1

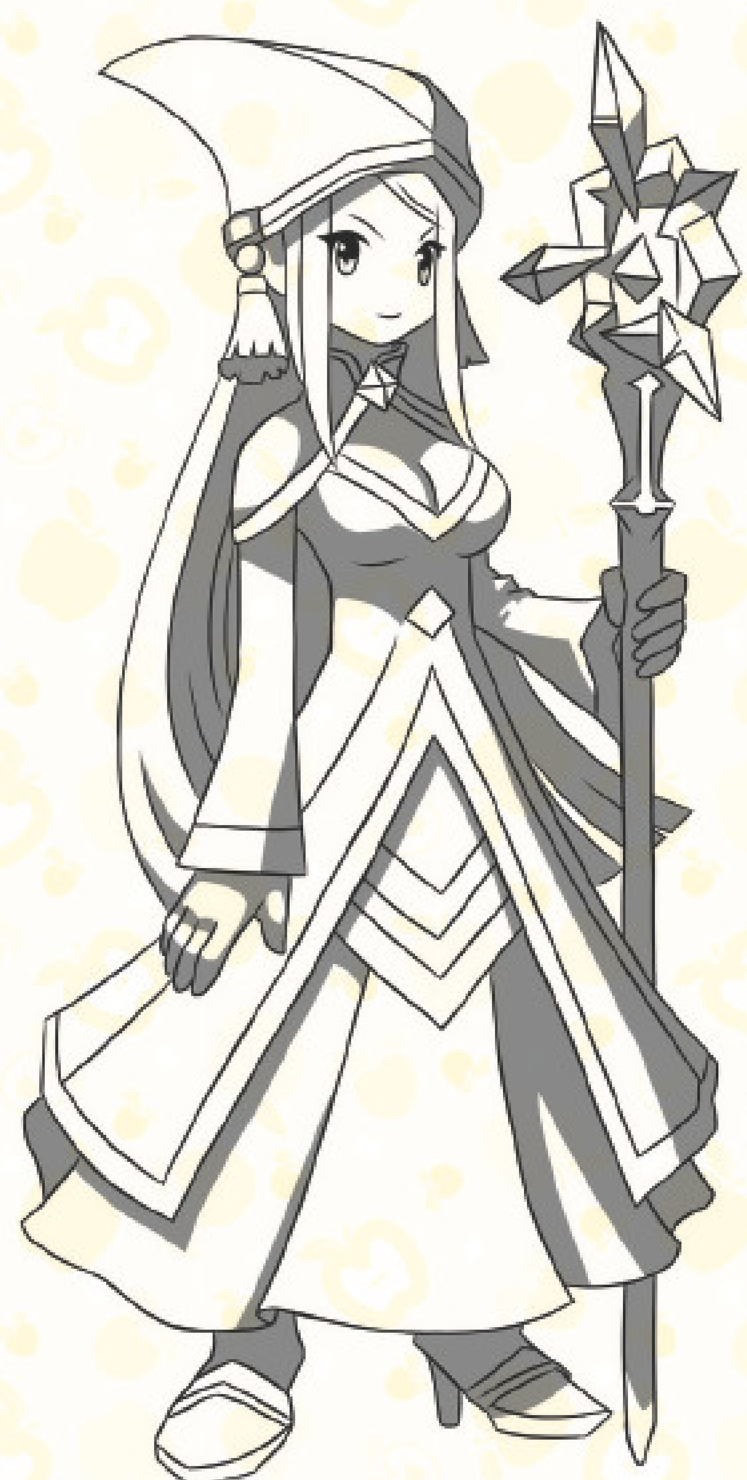
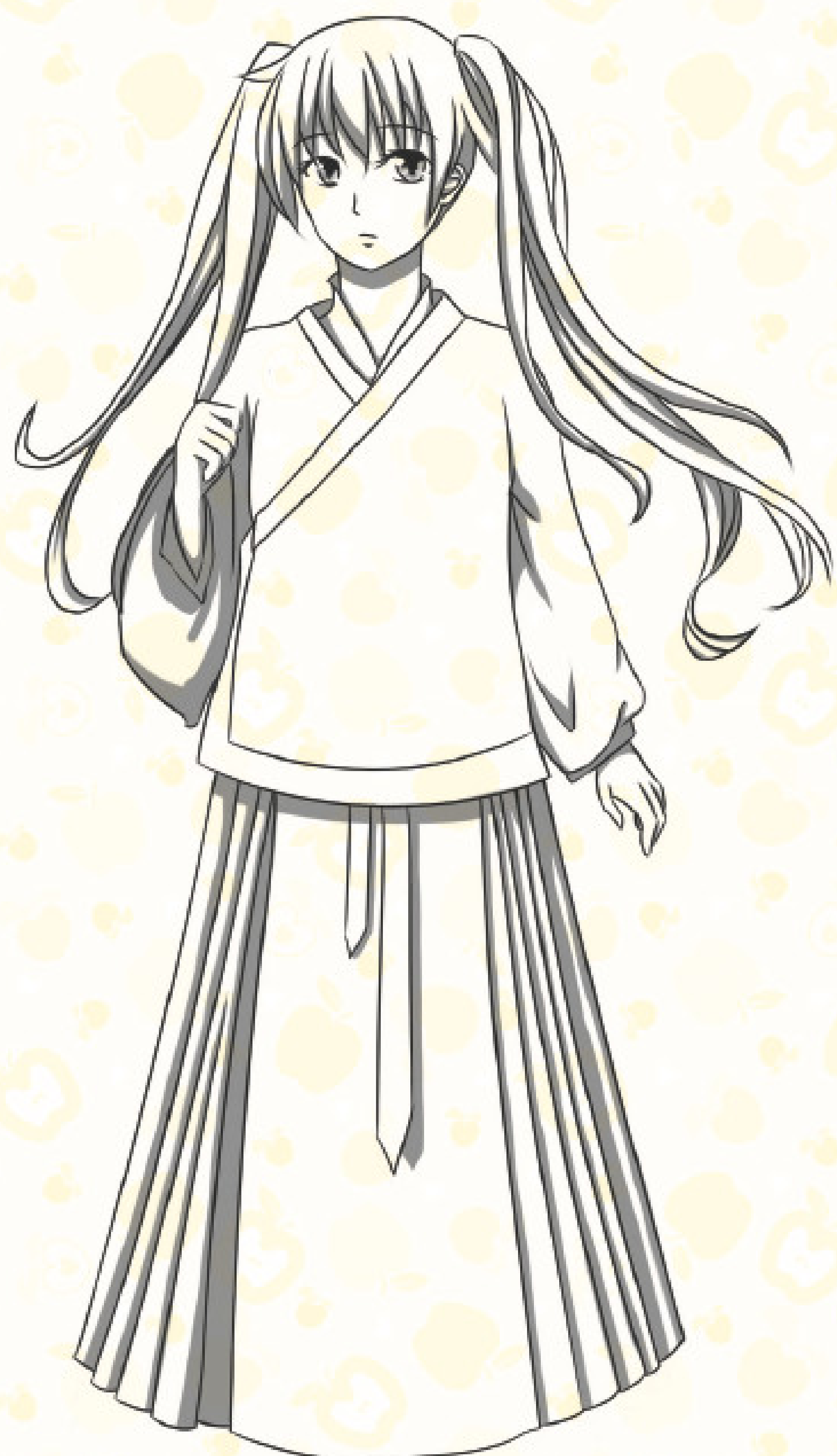
Ⅰ. ①古… Ⅱ. ①零… Ⅲ. ①漫画—绘画技法 Ⅳ. ①J218.2

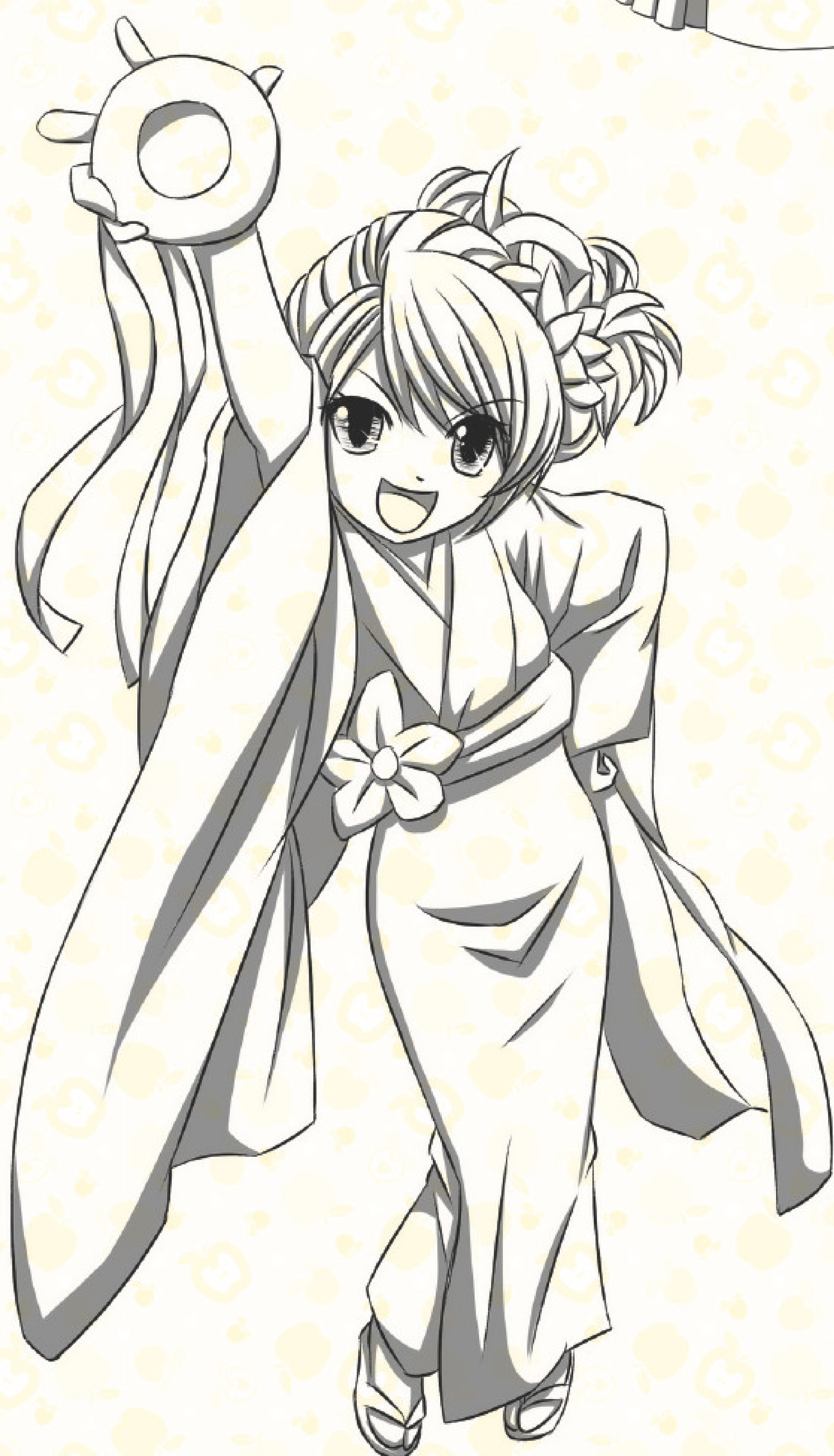
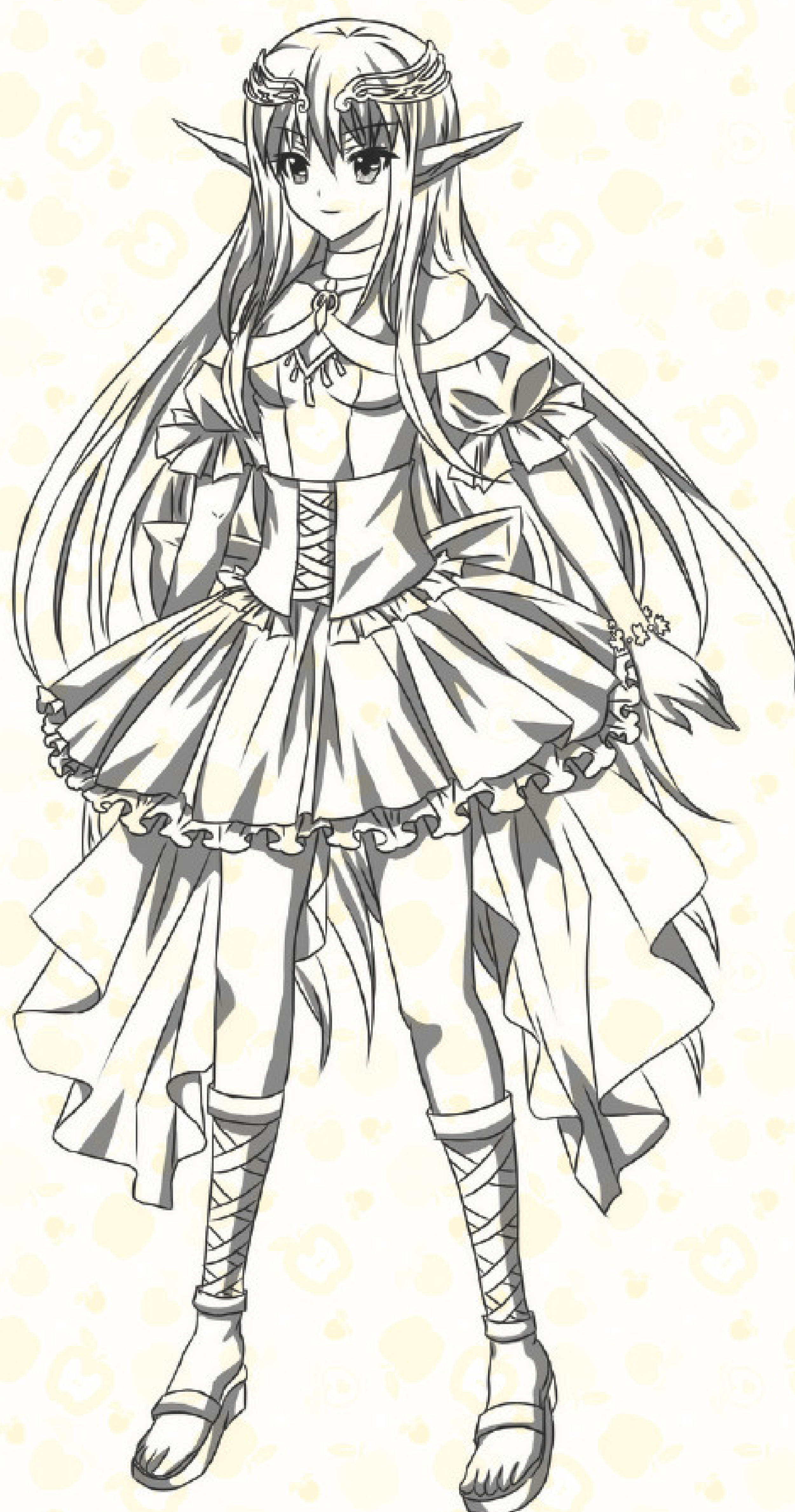
中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第089614号

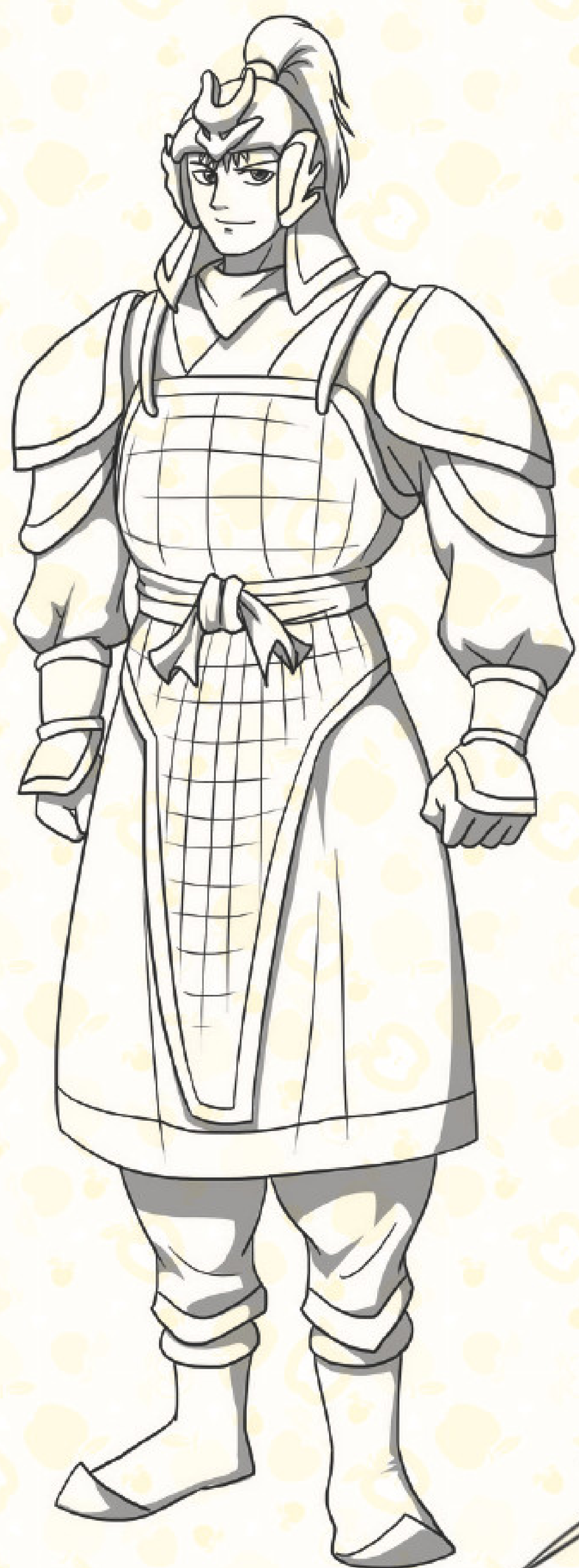
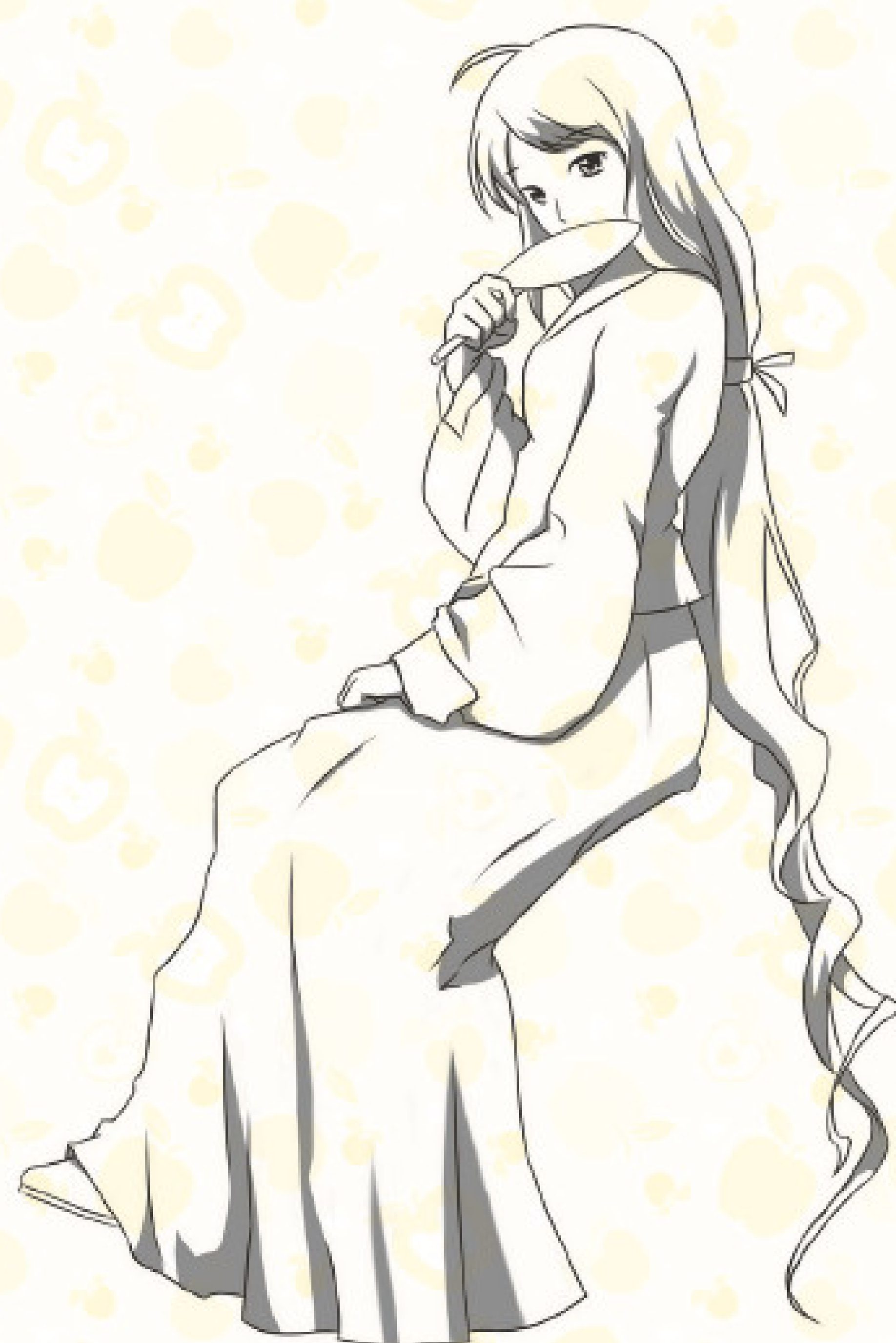
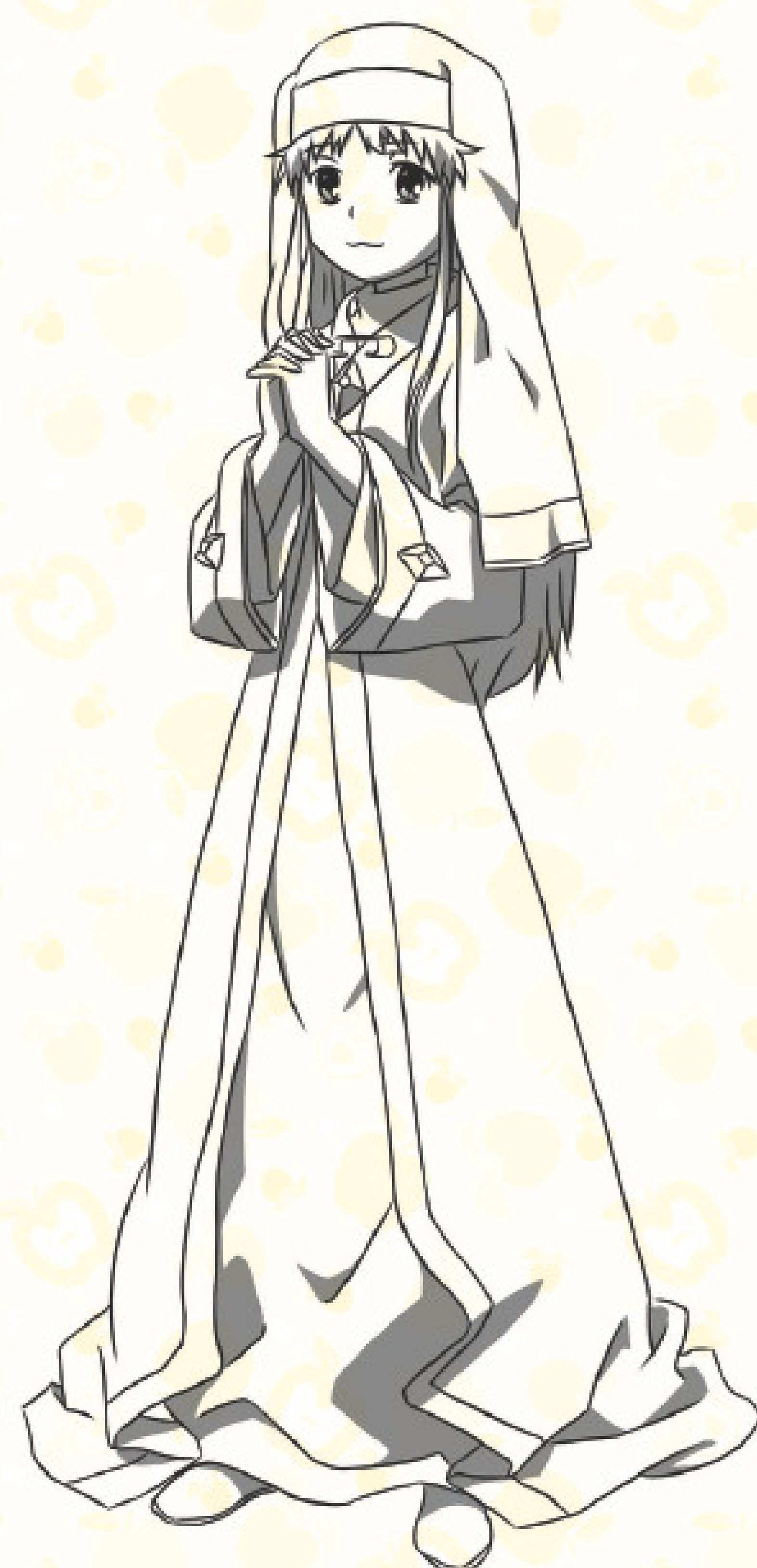
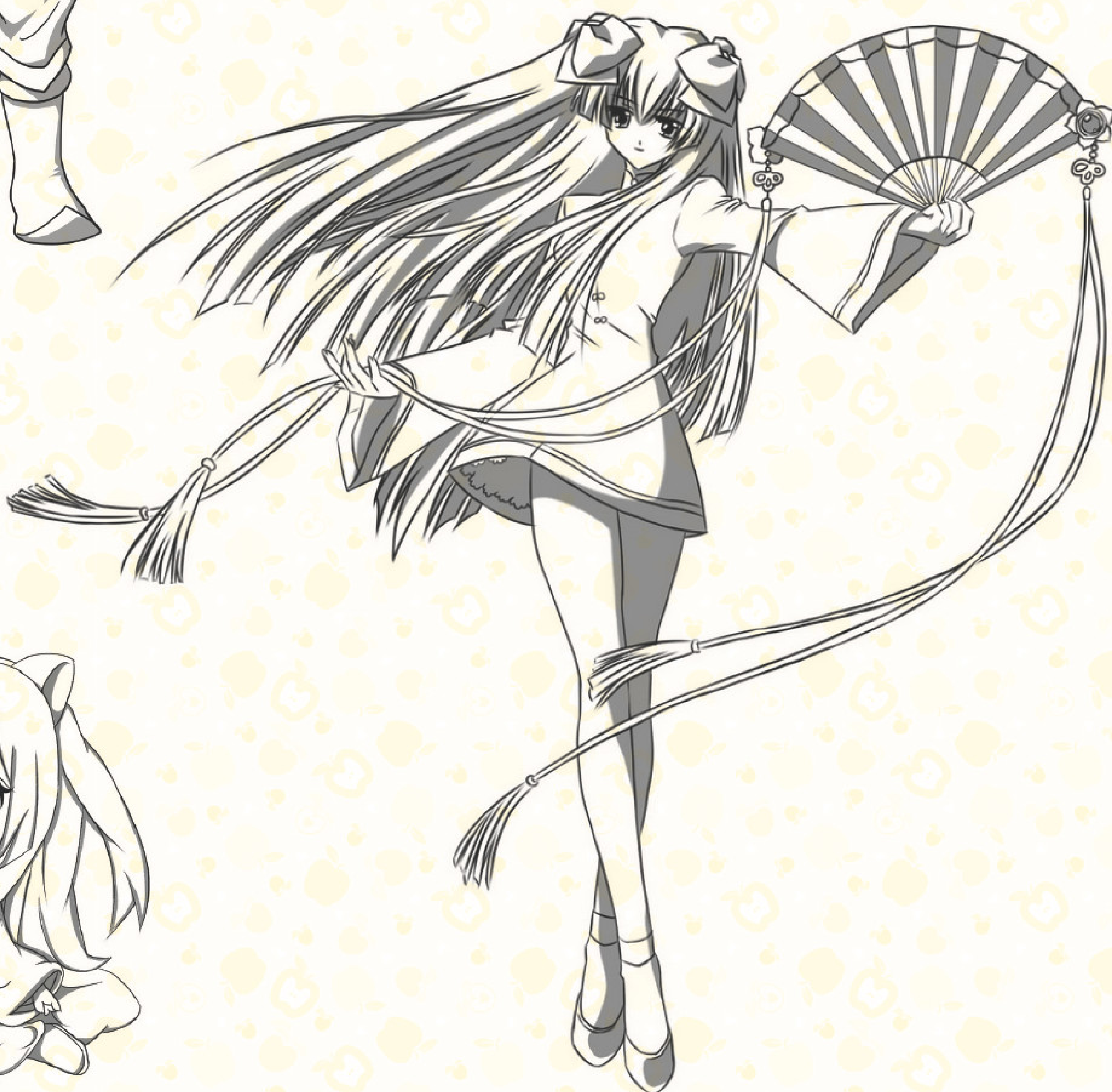
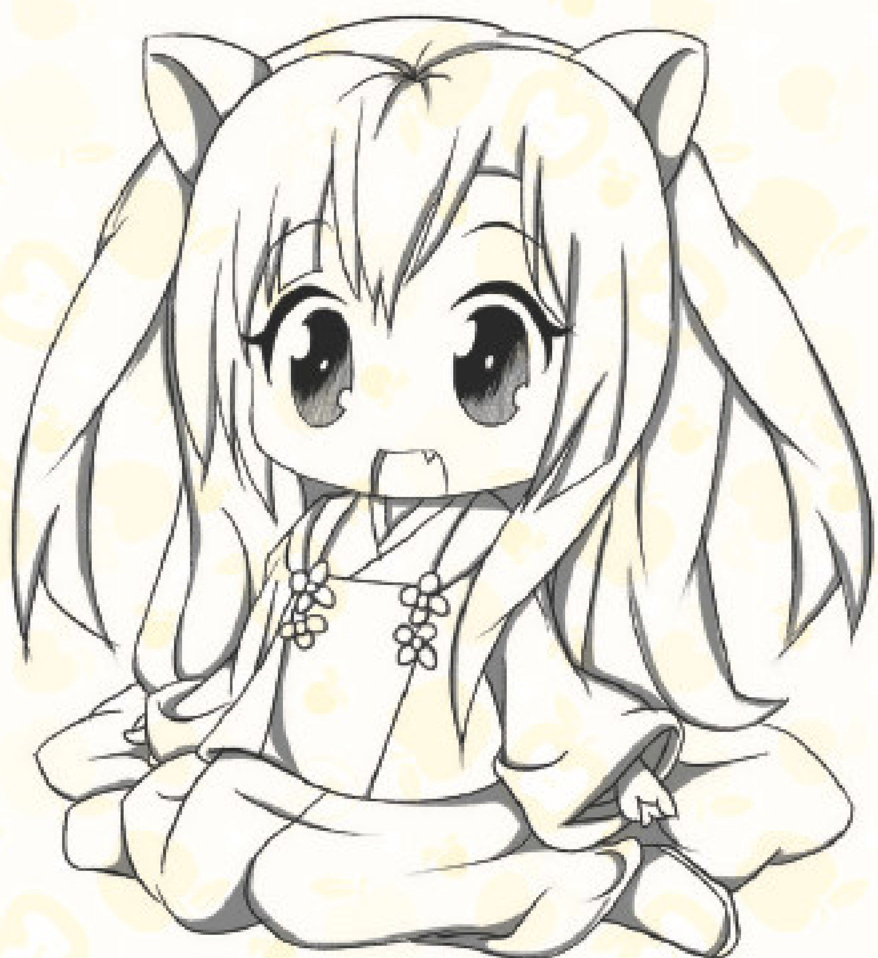
责任编辑：杨作梅
封面设计：杨玉兰
责任校对：马素伟
责任印制：沈 露

出版发行：清华大学出版社
网 址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地 址：北京清华大学学研大厦A座 **邮 编**：100084
社 总 机：010-62770175 **邮 购**：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
印 刷 者：三河市君旺印务有限公司
装 订 者：三河市新茂装订有限公司
经 销：全国新华书店
开 本：190mm×260mm **印 张**：18 **插 页**：4 **字 数**：430千字
版 次：2015年7月第1版 **印 次**：2015年7月第1次印刷
印 数：1～3000
定 价：39.80元

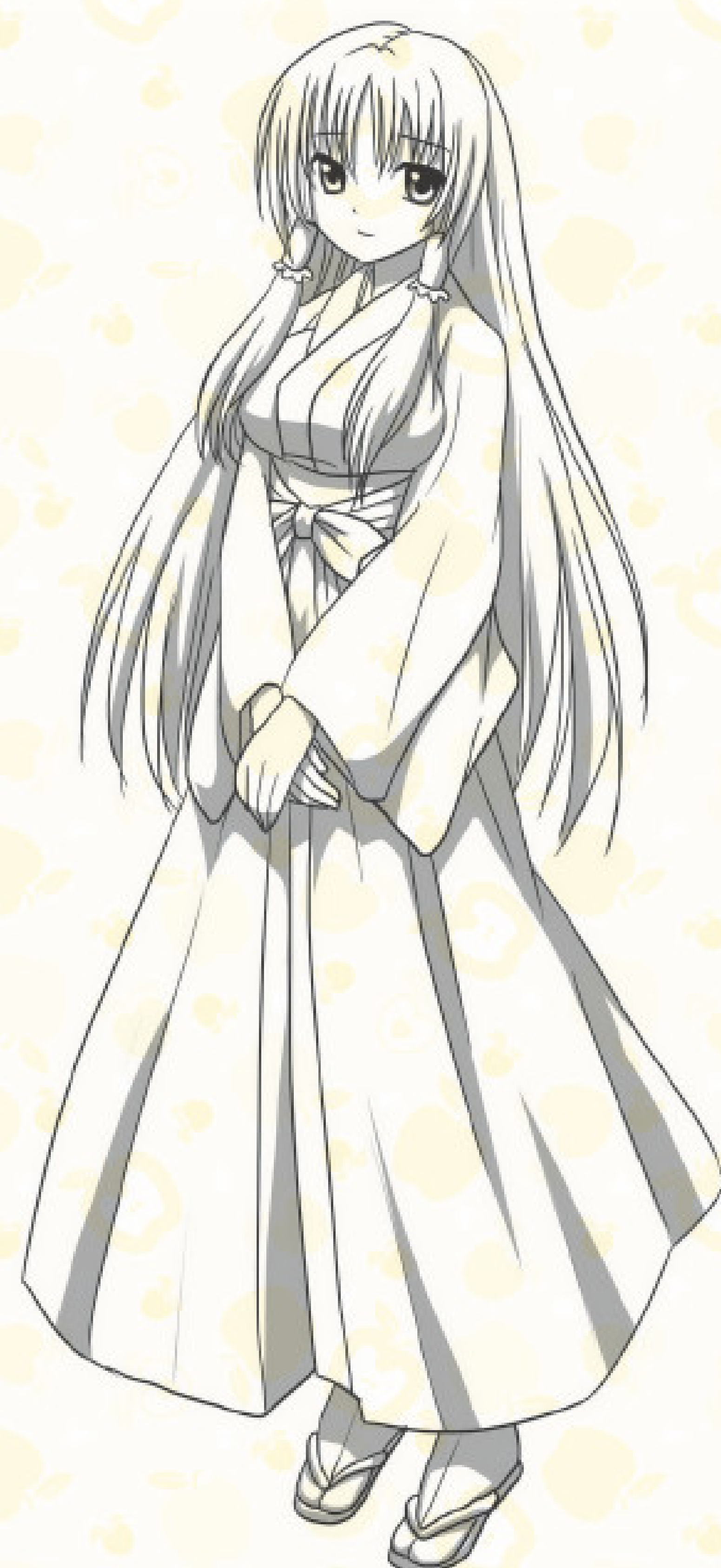
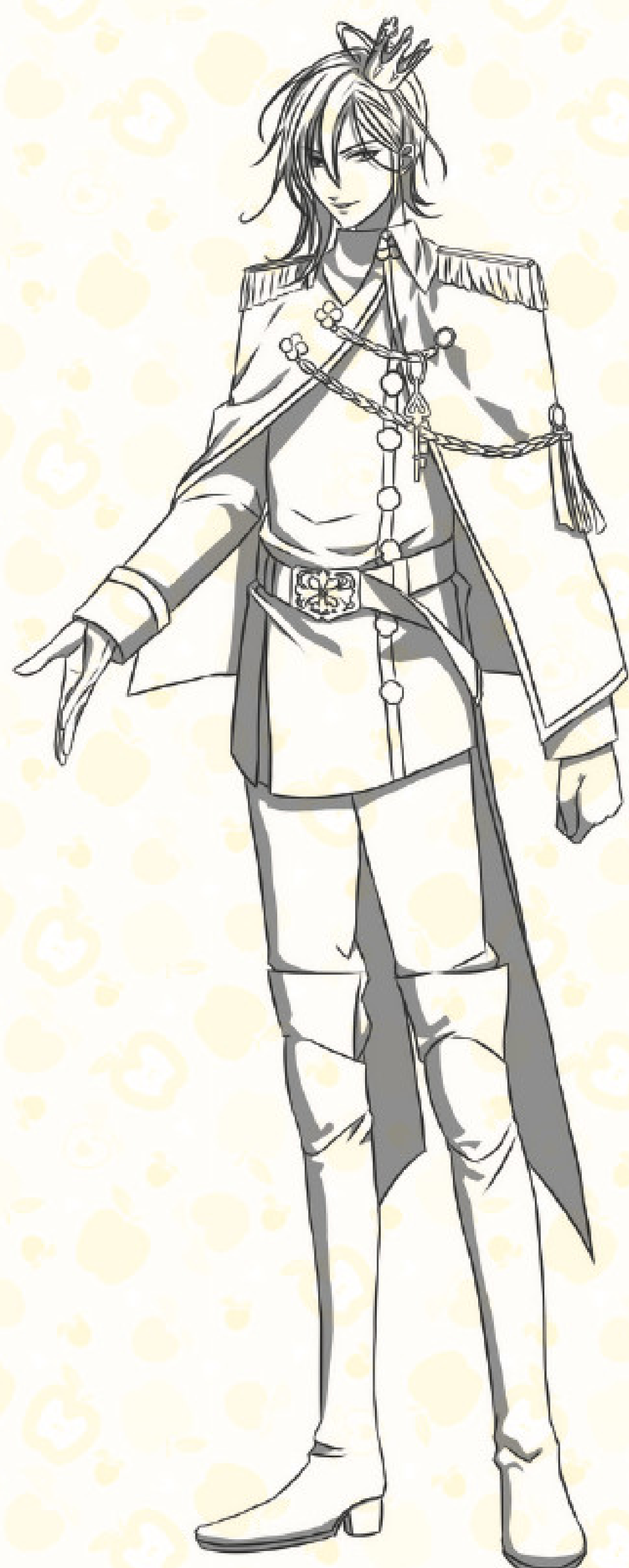
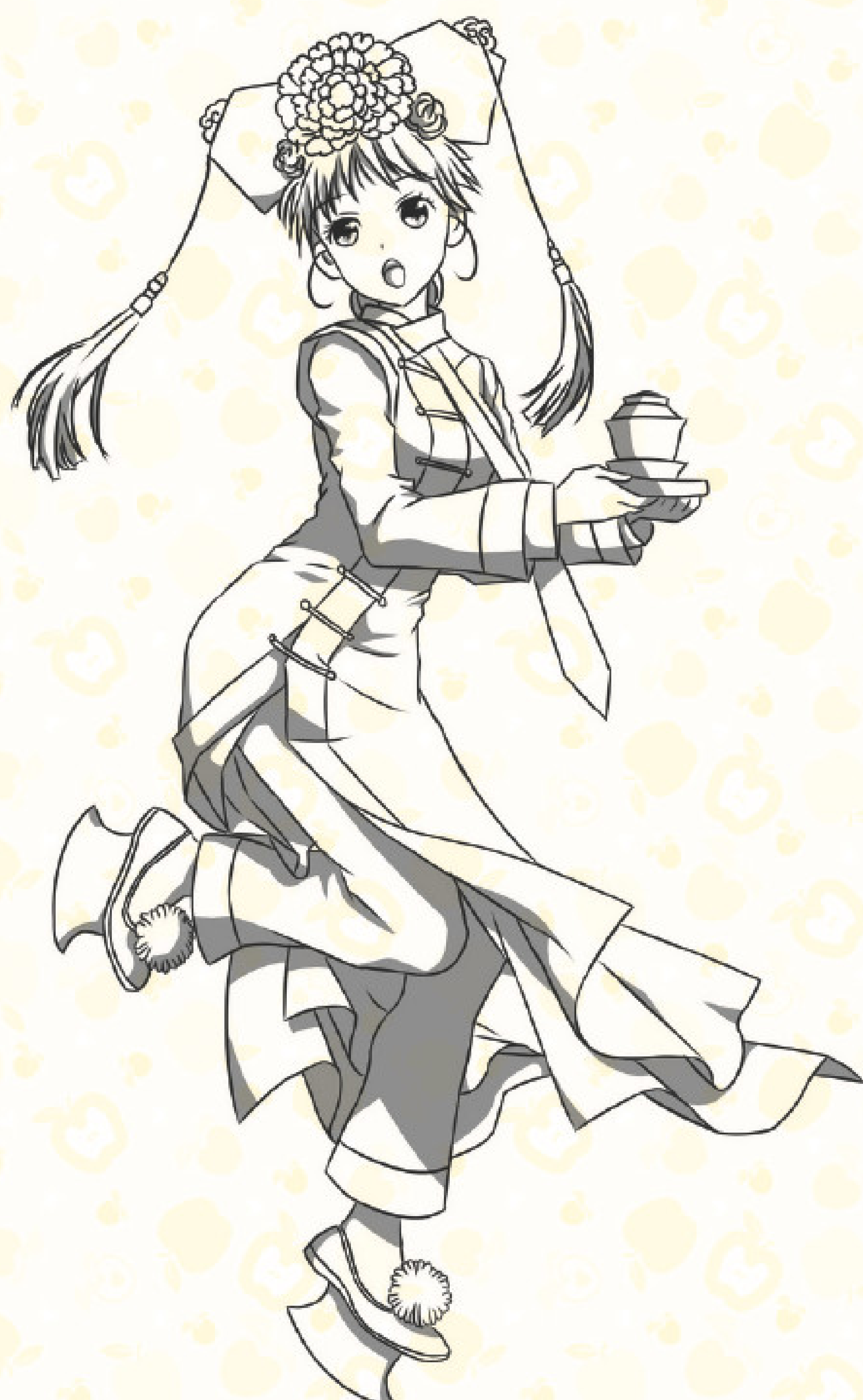
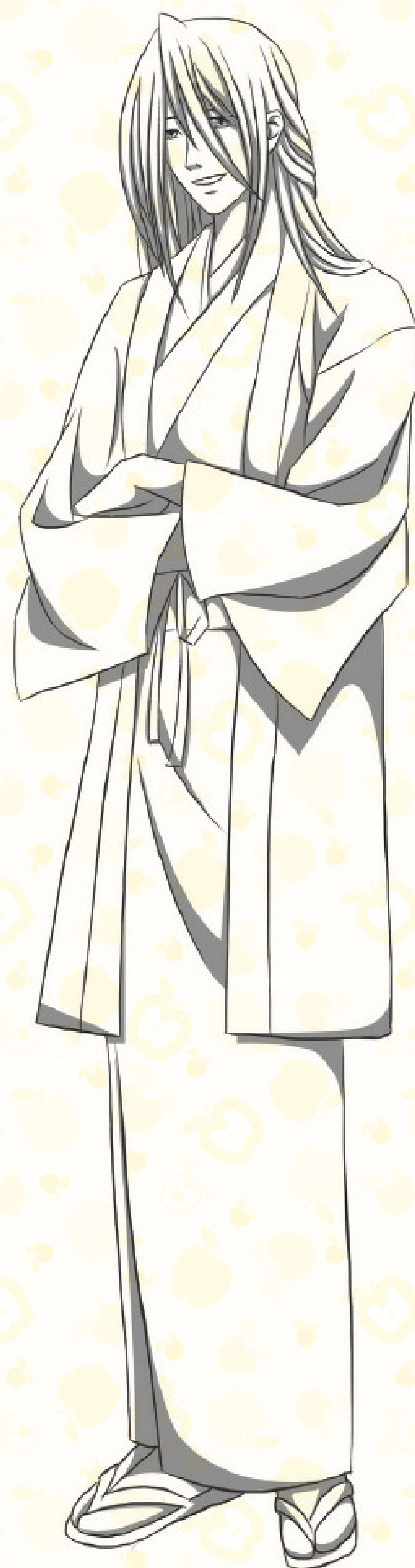
产品编号：061996-01

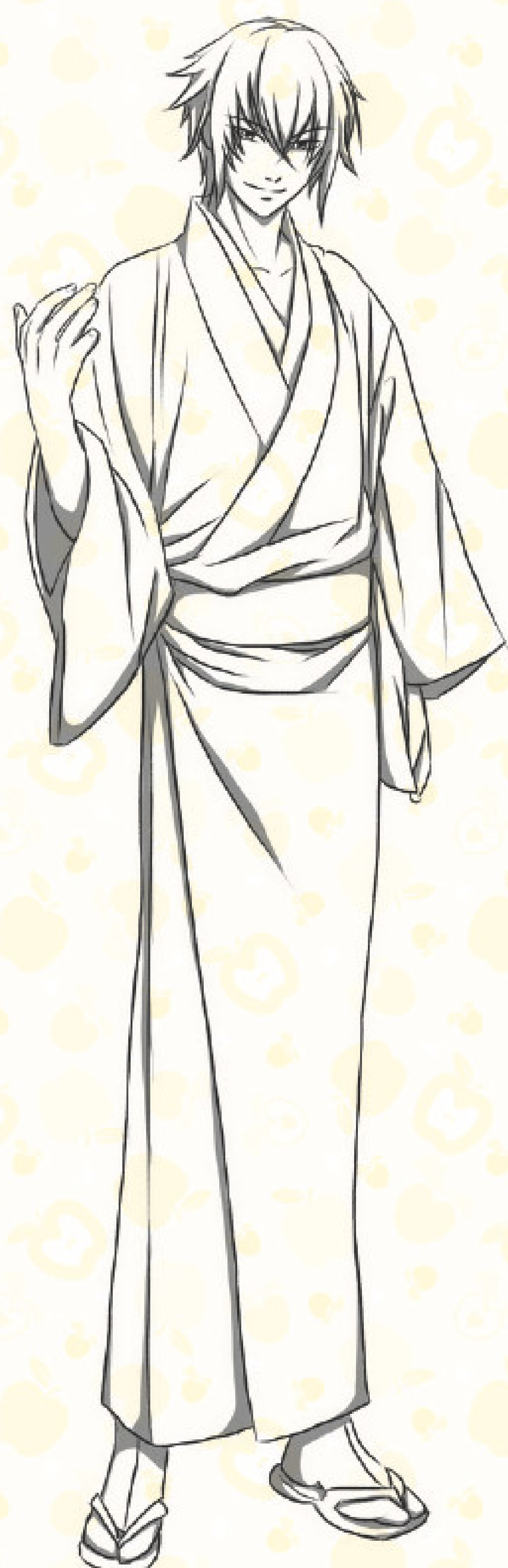



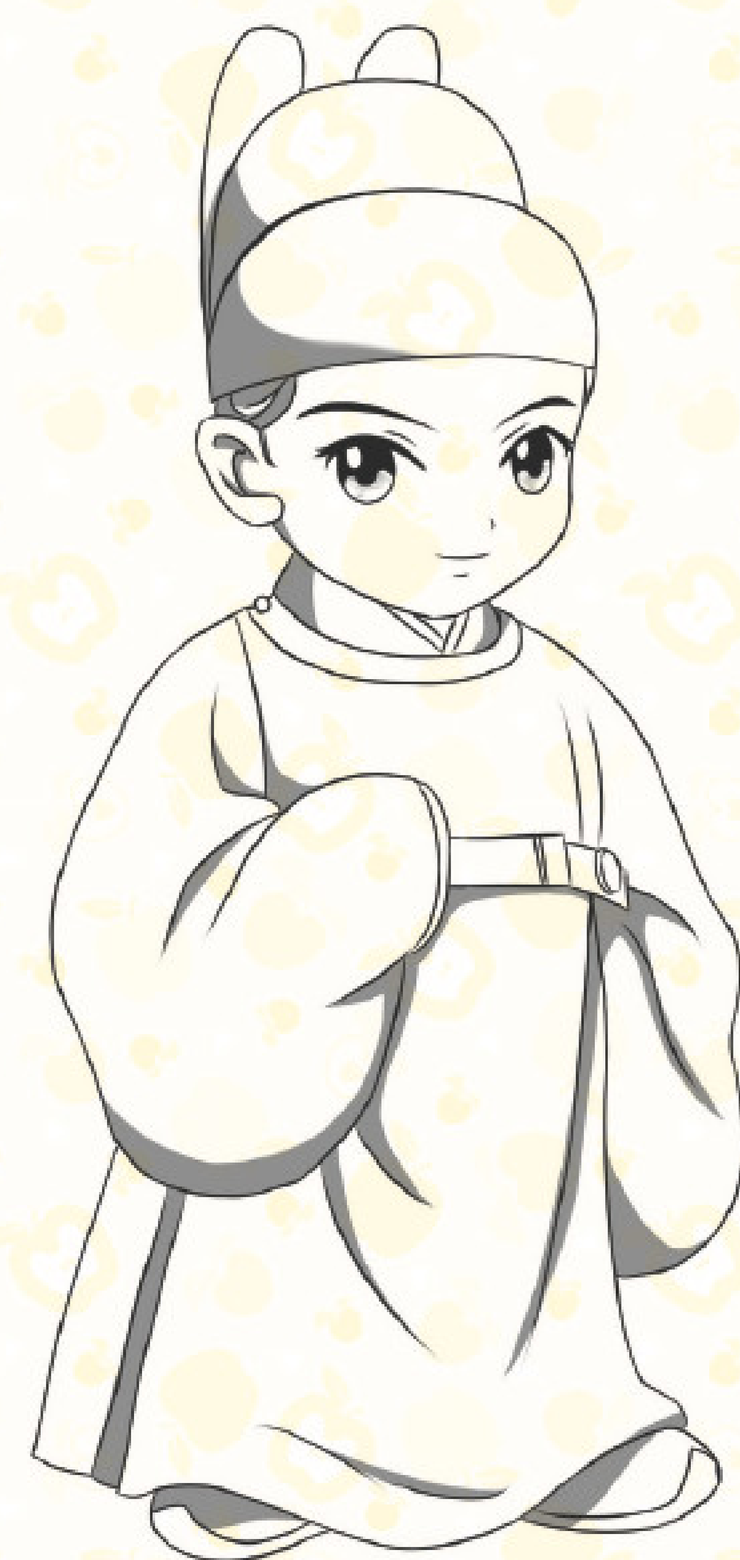



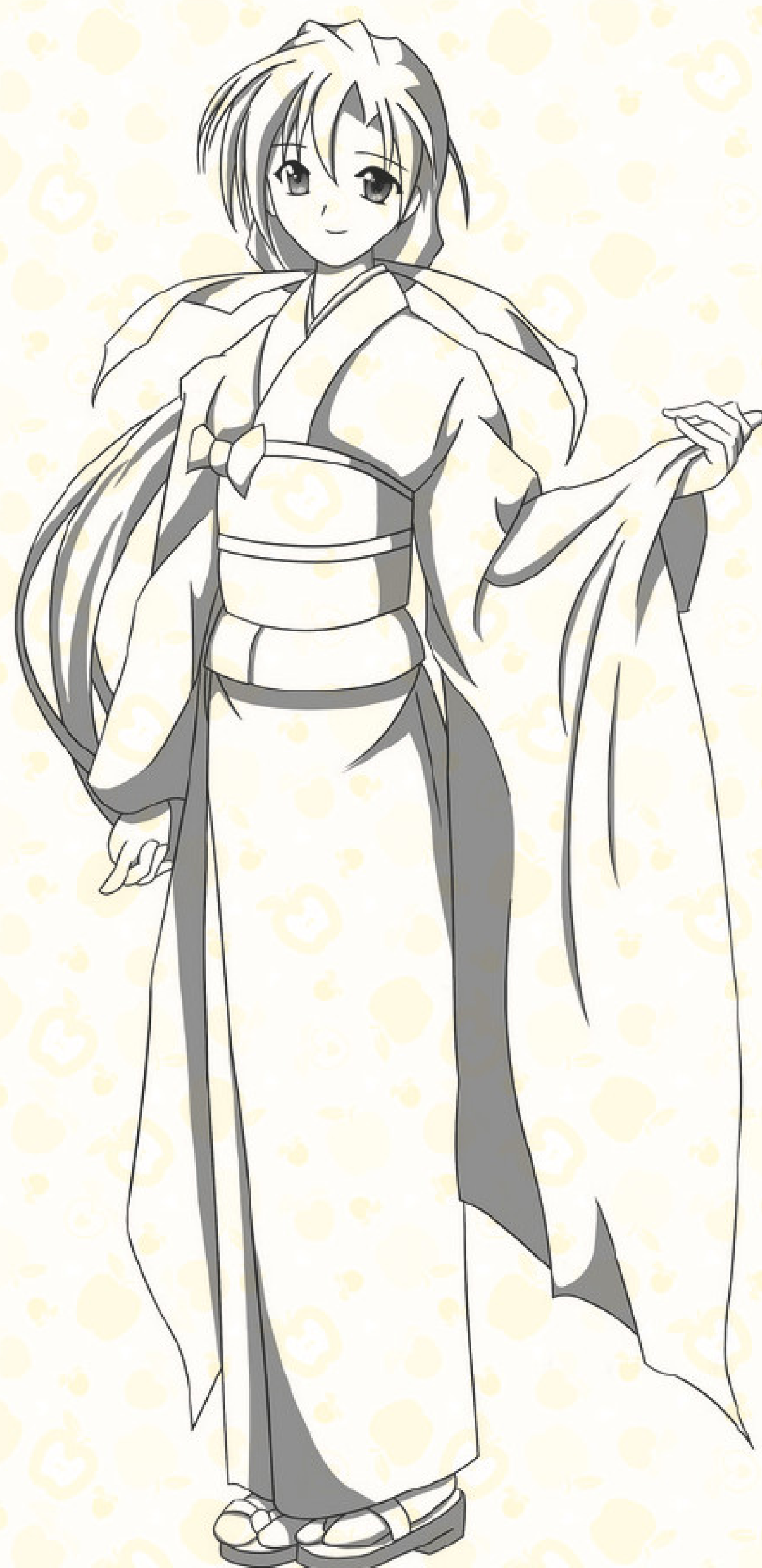
























前言



本书是一本古风漫画技法从入门到精通实战手册，从古风漫画基础知识到动漫人物绘制的基本流程讲起，重点学习古风漫画的草图构思和表现方法，包括古风漫画人物的头部、表情和发型的刻画方法，五官的绘制和表现手法，并着重介绍古风漫画人物的身体结构刻画，最后还介绍了古风漫画人物的动作、服饰、造型以及场景的具体绘制技法，并附有详尽细致的绘画流程。书中讲到的知识点和绘制技巧清晰简洁，适合初学者学习和参考。

主要特色

超基础的古风漫画入门宝典：零基础入门学习，全面掌握古风漫画技法。

超完备的古风漫画画法查询：绘制人物头发、绘制面部五官、绘制上身、绘制下身、绘制服饰等，内容详细，可供读者快速学习、查询。

超全面的各类技法学习：11个专题内容精讲＋1100多张图片全程图解，帮助读者快速掌握关于古风漫画技法的所有核心技术。

超丰富的漫画案例实战：近百个案例技法精讲，全书将古风漫画人物案例绘制的各功能细分为近百个精辟范例，让读者轻松、高效地掌握漫画技能。

超细致的高手画法解码：8种动作绘制＋12种服饰表现＋6种部位讲解＋5种表情展示＋3种发型设计＋10种角色造型。

主要内容

- 第1～2章：介绍了古风漫画基础知识、选择绘画工具、临摹绘制、草图构思、古风人物角色的草图设计、古风人物绘制的基本流程等内容。
- 第3～4章：介绍了头部结构及绘制流程、五官的绘制技法、发型的绘制技法、表情的表现方法、表情的表现样式等内容。
- 第5～6章：介绍了人物的身体结构、人体各部位的绘制方法、男女身体构造的区别、人体各部位的构造与运动、情绪带动身体的表现、日常动作的实例绘制等内容。
- 第7～8章：介绍了古风服饰基础知识、不同时代服饰的表现与绘制、日本和服的表现与绘制，不同类型服饰的表现与绘制、人物造型基础知识、不同身份的人物造型、Q版古风服饰设计等内容。
- 第9～11章：介绍了西方古风人物的服饰以及绘制范例、空间透视的基本原理、古风场景临摹、道具、人物与场景的结合、色彩基础、传统上色工具、计算机上色基础、古风人物上色案例等内容。

作者信息

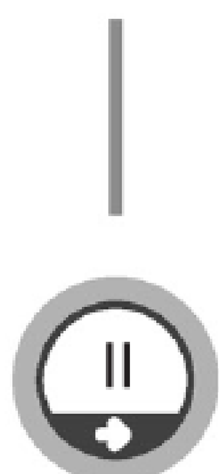
本书由零点动漫编著，参加编写的人员还有谭贤、柏松、陈云云、苏高、罗磊、刘嫔、罗林、曾杰、宋金梅、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。书中存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询和指正，联系邮箱：itsir@qq.com。



版权声明

本书所采用的图片、动画、模板和创意等素材，均为所属公司、网站或个人所有，本书引用仅为说明(教学)之用，绝无侵权之意，特此声明。

编　者



目录

CONTENTS

目录
CONTENTS

第1章

古风漫画新手入门

古风漫画深受广大读者的喜爱是因为它的唯美华丽，而想要学习绘制古风漫画首先要了解古风漫画入门的基础知识以及漫画绘制的一些工具的使用要求。

本章主要介绍古风漫画基础知识、绘画工具和尝试临摹绘制。从最基础的了解到临摹，逐步掌握绘制古风漫画的相关知识。





1.1 古风漫画基础知识

很多人都喜欢古风漫画，但是什么是古风？古风的特点是什么？有什么要素？它的线条规律又是怎样的？这些都是本节要给出解答的。下面就带领读者一起了解古风漫画的基础知识。

1.1.1 什么是古风

古风是指古代的风俗习惯，即淳古的习尚、气度和文风，多指质朴的生活作风。





1.1.2 古风漫画的特点

古风漫画的内容是有一定的范围约束的，那就是根据古代的历史传说或者在真实历史题材的基础上通过想象力而产生的架空题材。例如，《最游记》就是根据中国古典小说《西游记》进行改编的，《薄樱鬼》、《源氏物语》等都是根据日本历史故事进行创作的。除此之外，绘画技法和用笔也与一般的漫画插画有很大区别。



《薄樱鬼》



《源氏物语》

1.1.3 古风漫画的要素

许多人在画古风漫画的时候总是会遇到一个困扰，那就是自己创作出的作品没有古风的味道。要想解决这个问题，首先要了解古风漫画的一些要素，这样才能绘制出理想的作品。

俊男美女

古风漫画基本都是俊男美女的天下，画面讲究的就是唯美，这也算是对古风自身的一个定位和喜爱古风漫画读者的自然选择所决定的。

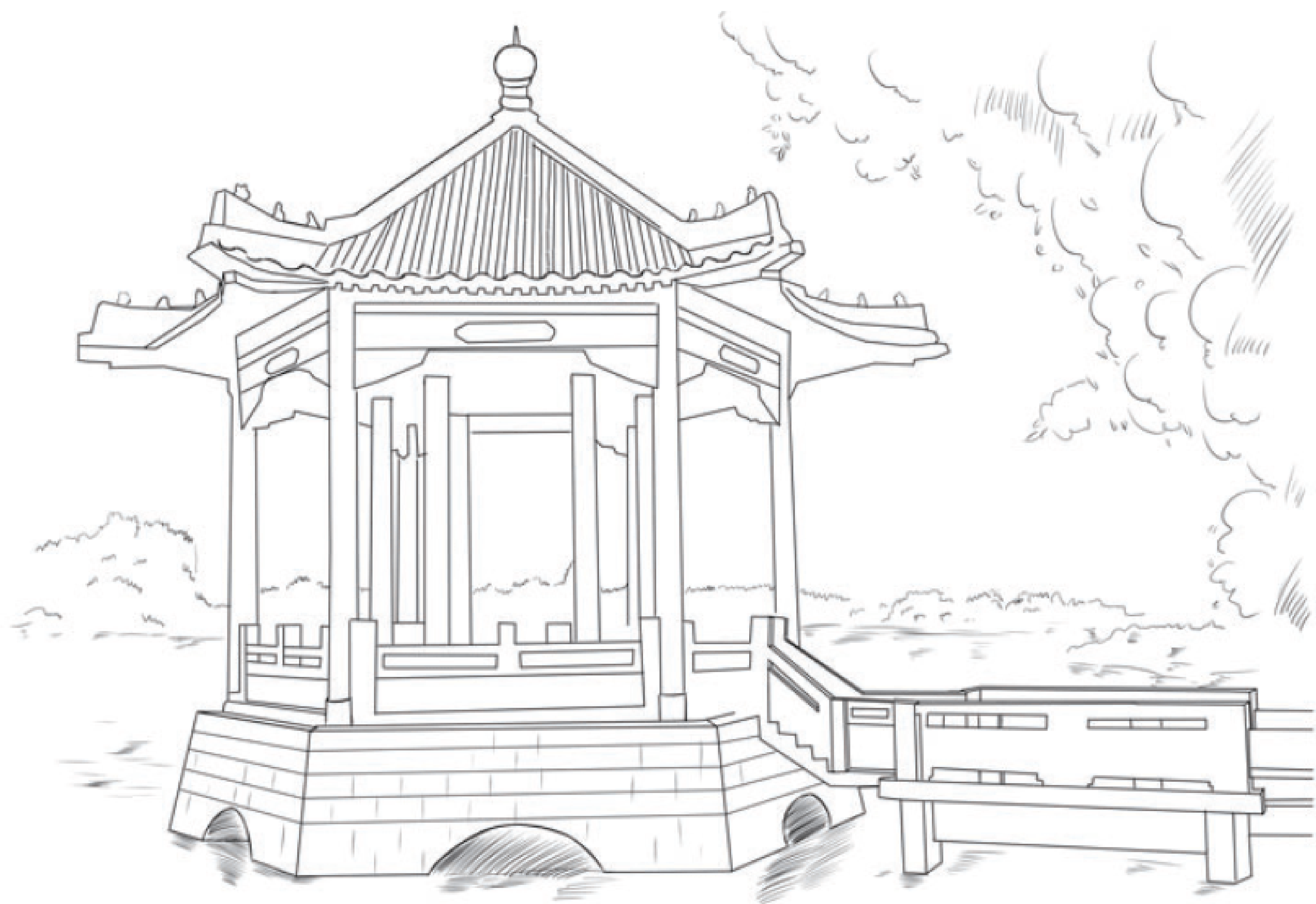






华丽唯美的场景

古风漫画的场景选择非常重要，因为古风风格的漫画所要表达的氛围是唯美华丽的。有人会认为唯美华丽太过局限，其实不然，古风漫画要求的唯美华丽和人物服饰、场景，以及气氛有关，由于古风人物独特的造型，自然就会产生华丽的效果。场景要与人物协调搭配才能组成完整的画面，搭配与古风人物相适应的场景后整个画面自然就显得华丽唯美了。



古时庭院



古风漫画《长歌行》

时代背景是古代

古风漫画的时代背景必须是古代，是遥远的过去，这是毋庸置疑的。





1.2　选择绘画工具

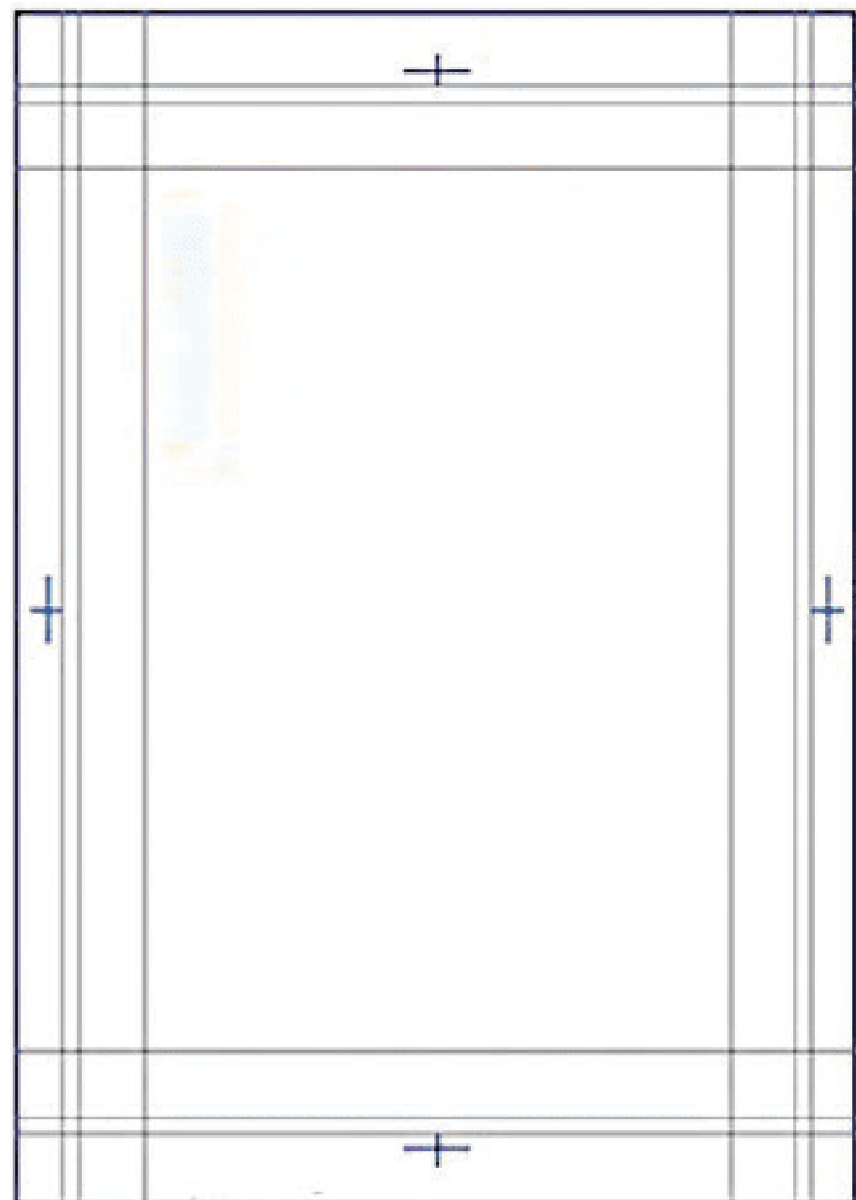
绘制漫画需要了解两点基础知识，一是所需要的绘画工具，二是基础练习。绘画工具可分为传统工具和数码工具，如果条件允许，推荐使用数码绘画，这样既能够减少绘画流程又能节省时间和材料。在绘制漫画之前我们先来了解绘制漫画的工具。

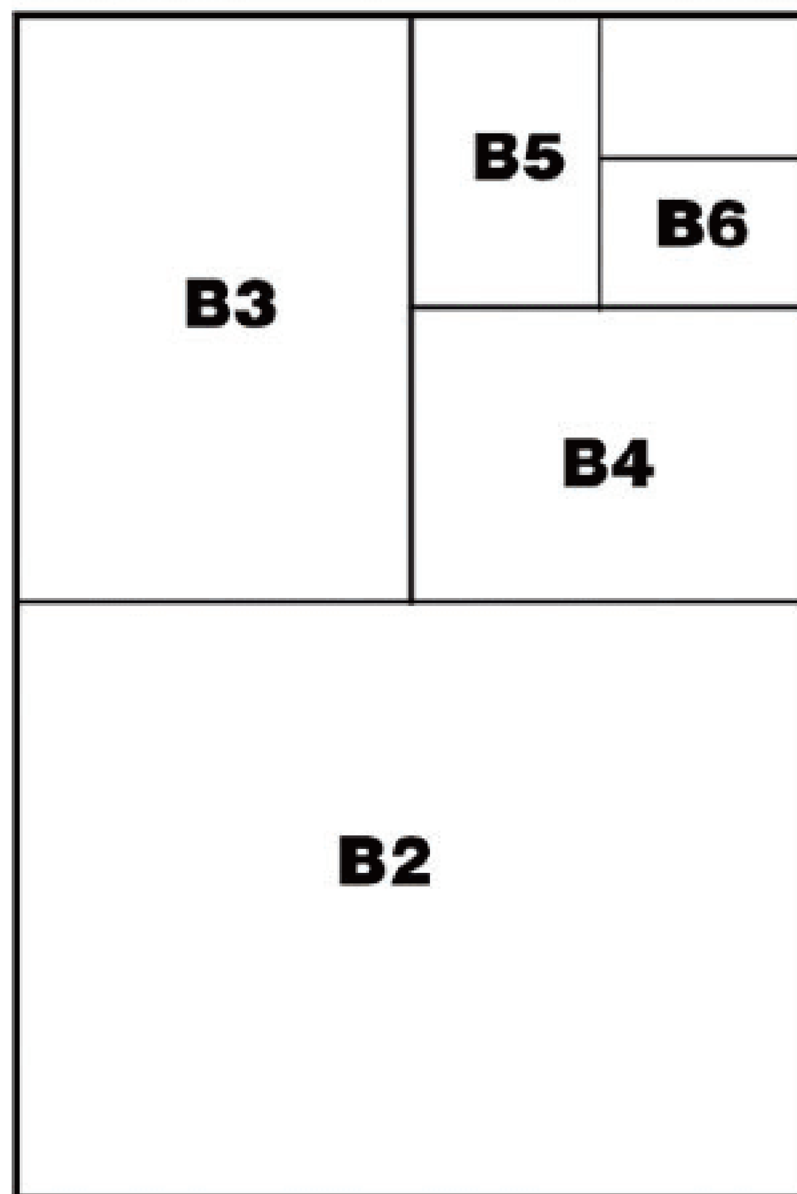
1.2.1　传统的绘画工具

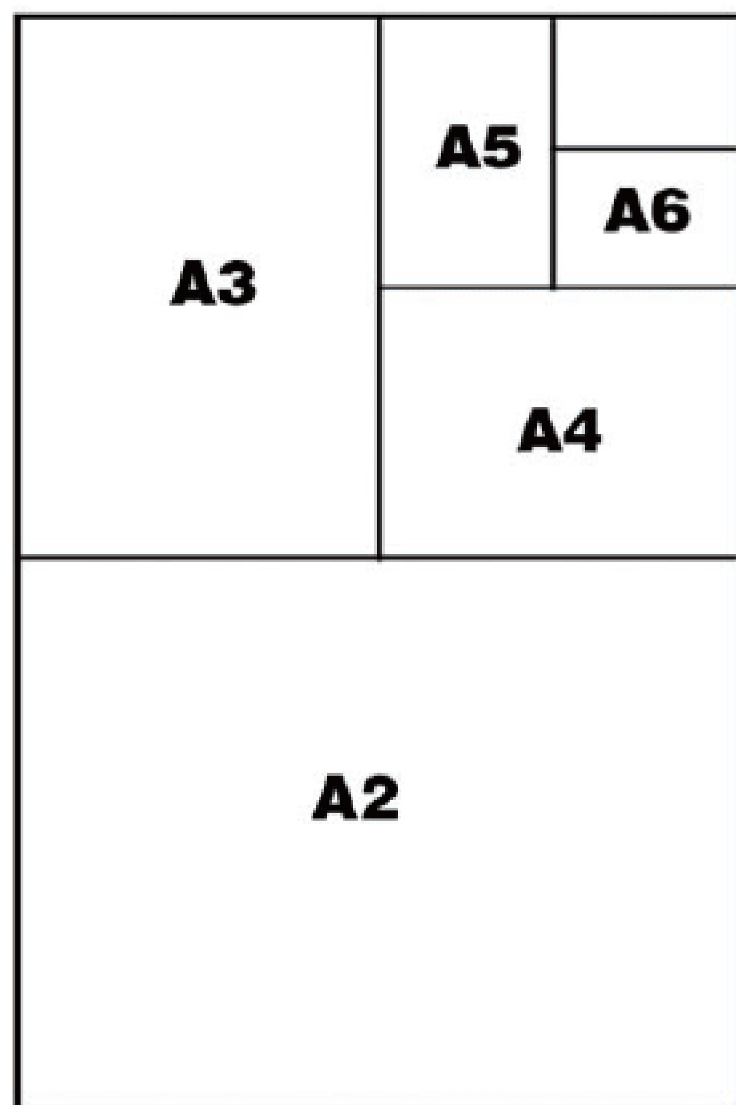
绘制手绘漫画需要经过草图、清稿、勾线等一系列步骤，所需要的一些传统工具有纸张、画笔、墨水、尺子等。

纸张

常用的纸张有原稿纸和网点纸。漫画用的原稿纸有A4和B4两种类型。A4用于绘制同人志，B4用于商业杂志投稿。

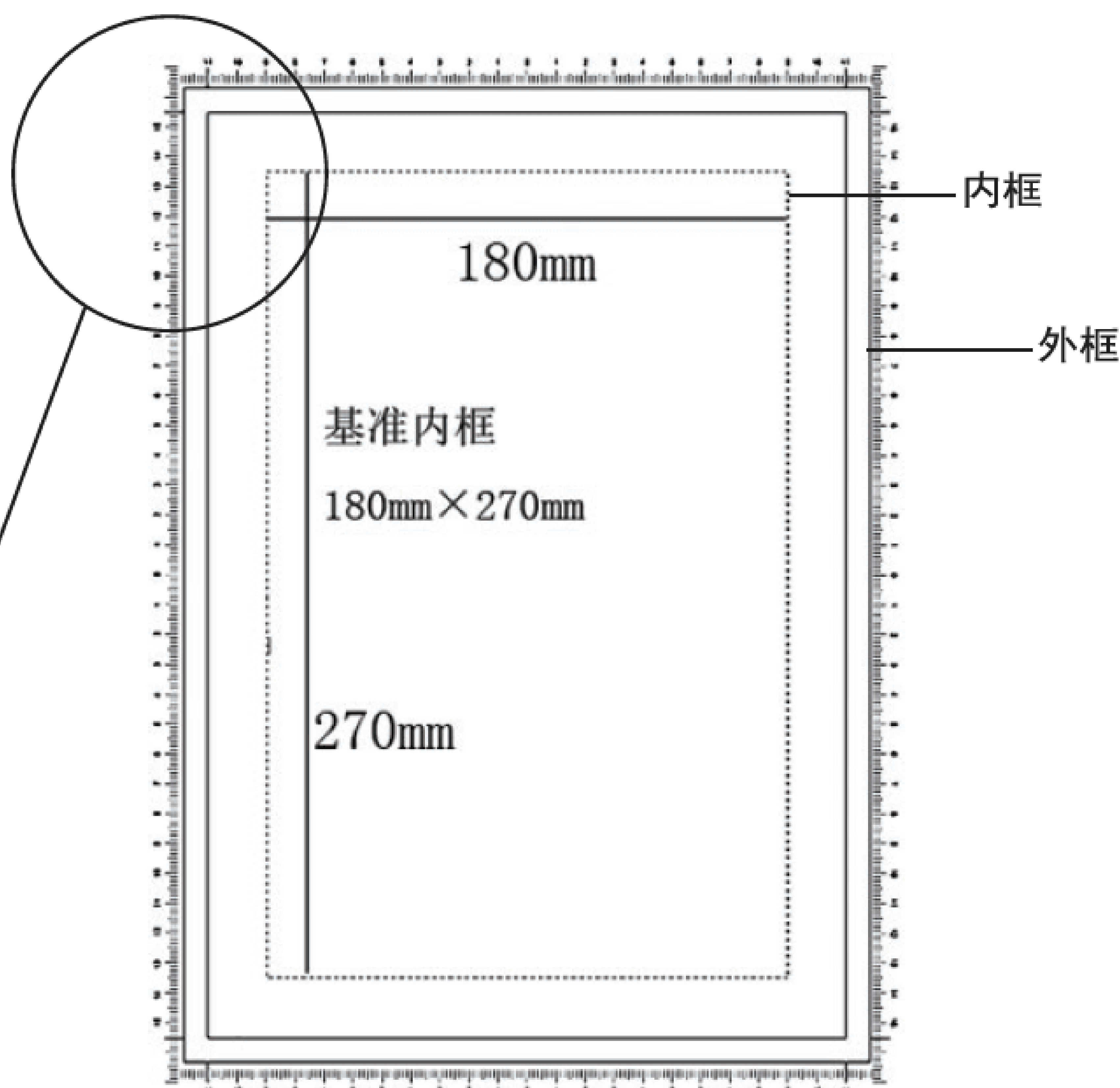


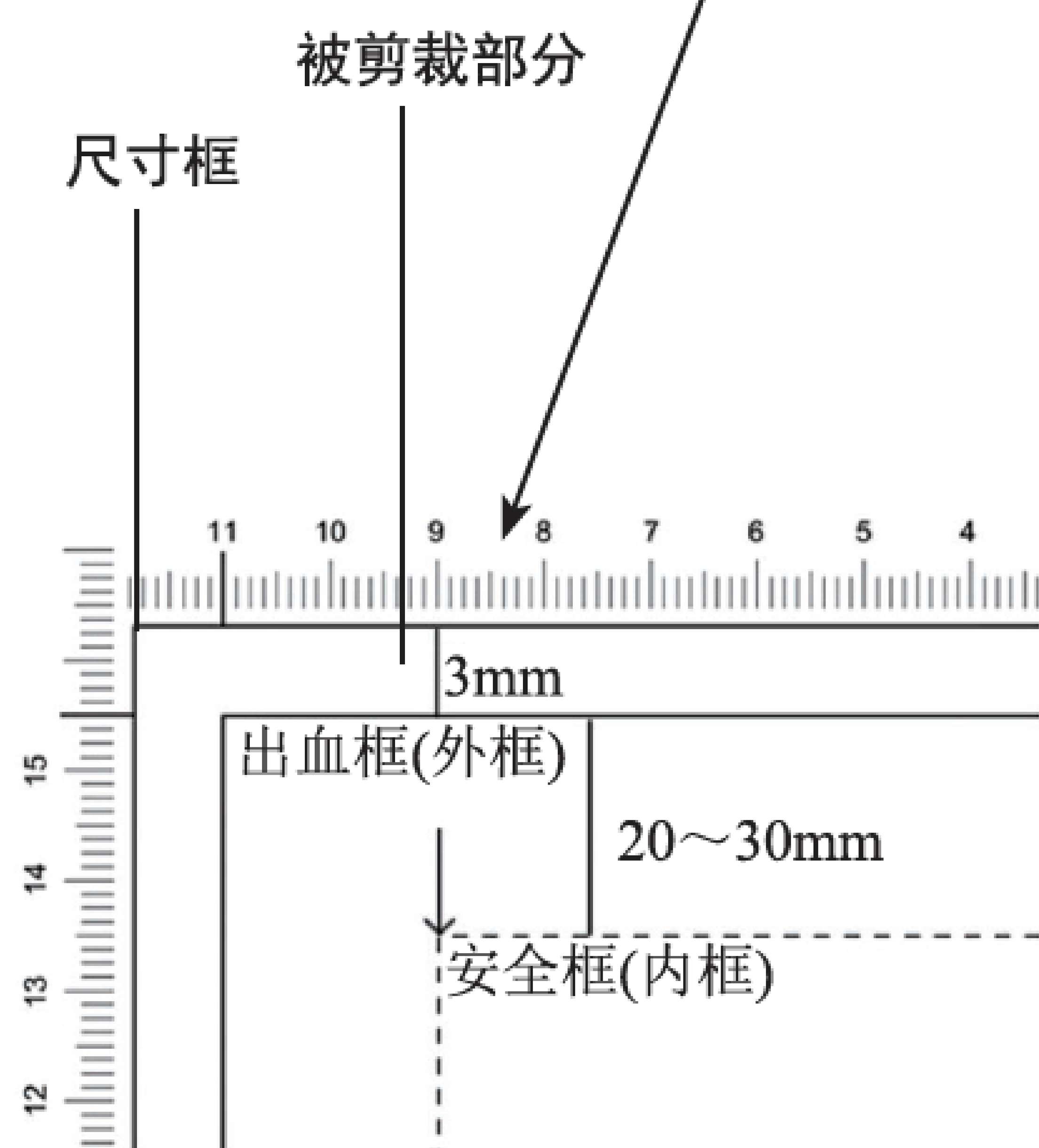






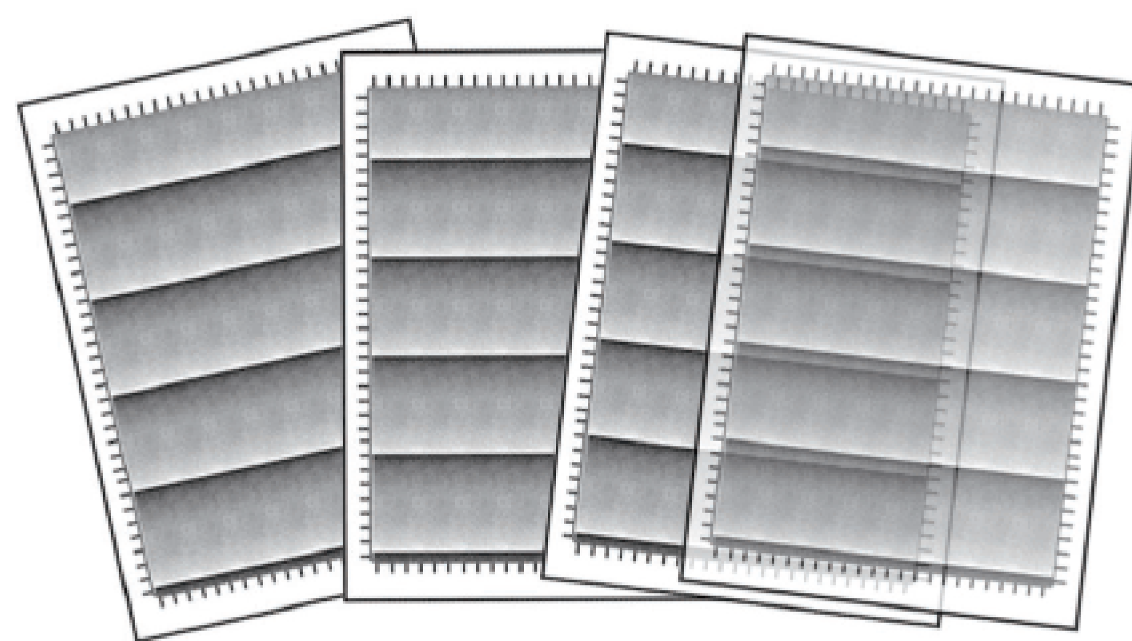






原稿纸：原稿纸是漫画专用纸，不仅吸水耐用而且很厚，经得起反复渲染，自身又用到排版的格子设计，分为出血框、安全框、尺寸框。这种纸可以用来绘制草稿并进行描线。

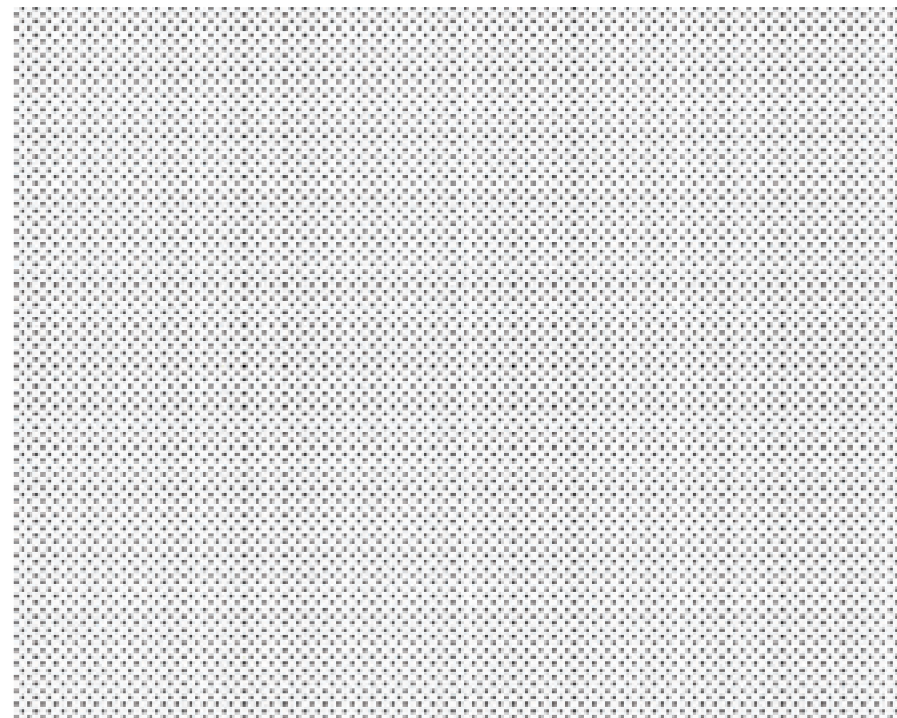
网点纸：网点纸也叫网纸，从材料上分为纸网、胶网等。胶网自带黏合面，纸网则需要用胶水粘贴，胶网的价格一般比纸网贵。



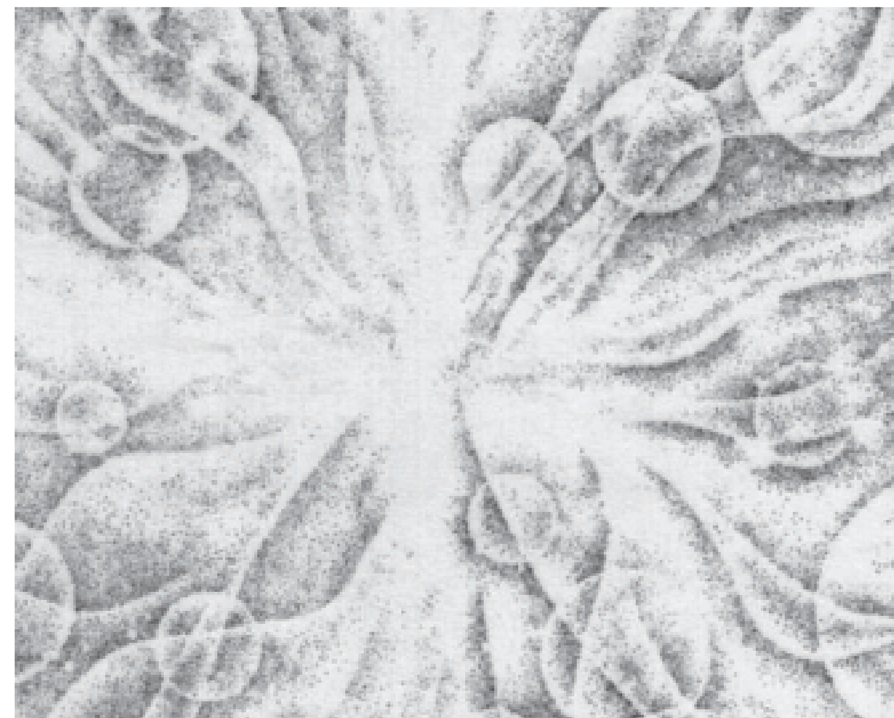
根据网纹将网点纸分为以下6类：



渐变格网



普通平网

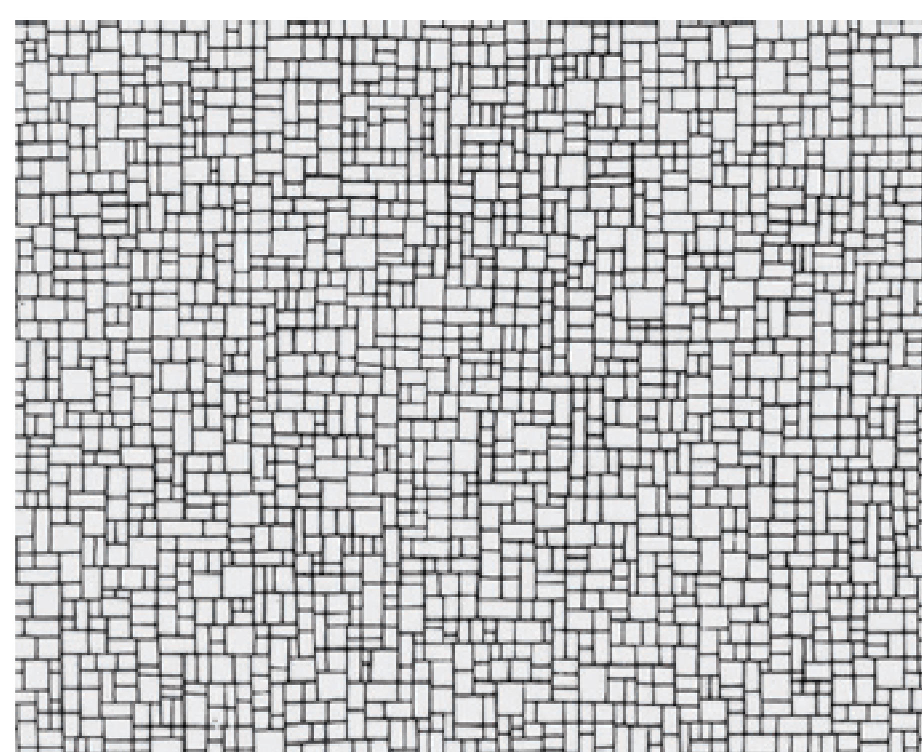


泡泡气氛网

渐变格网：表现纹理的明暗，也可用于表现气氛。

普通平网：常常用来表现阴影。

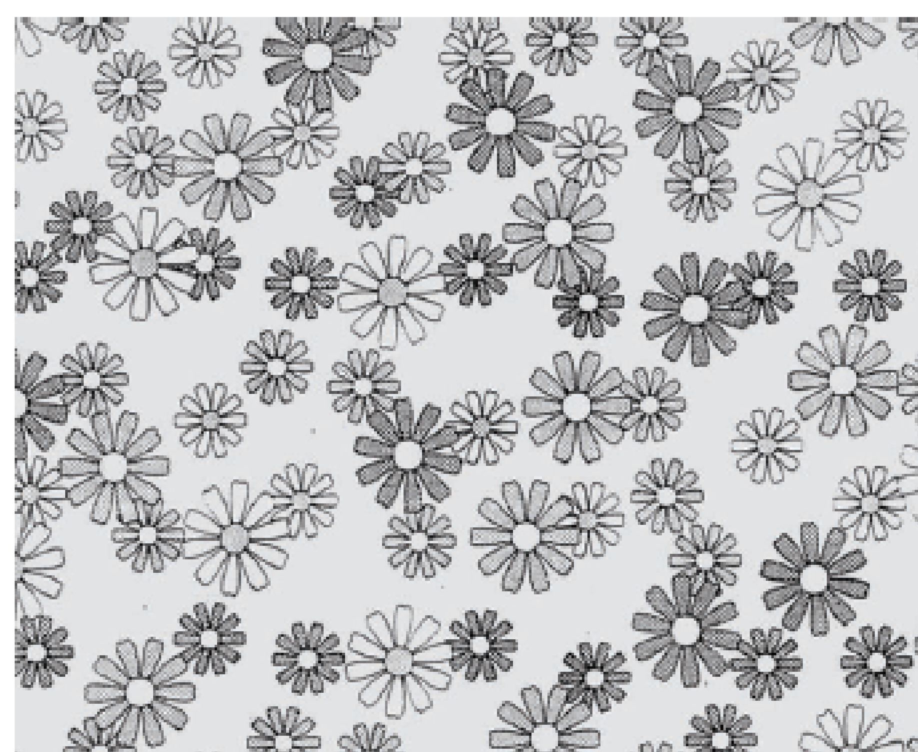
泡泡气氛网：用于表现梦幻的恋爱气氛。



纹路网



闪光气氛网



小花图案网

纹路网：常表现物体的纹路和质感。

闪光气氛网：表现紧张剧烈的情感和气氛。

小花图案网：常表现布料的花纹。

画笔

一幅成品画需要经过很多的工序，所需要用到的笔也有很多。

蘸水笔用来上墨线。蘸水笔的种类比较多，可以根据所绘制内容的不同选用不同粗细的蘸水笔。

蘸水笔由笔尖和笔杆两部分拼接而成，可以拆换笔尖。







硬G笔尖弹性很强，圆笔尖适合绘制很细的线条。

D型笔尖弹性小，较易控制线条的粗细变化

学生笔尖弹性小，绘制的线条较细且较均匀。

小圆笔尖最细，适合绘制较精细的细节部分。

另外自动铅笔、针管笔、鸭嘴笔、毛笔、马克笔等都是比较常用的笔具。



绘制草图最好选用笔尖较细的自动铅笔。





针管笔出墨稳定，适合绘制细节，有一次性和上墨两种类型。



鸭嘴笔用于绘制框线。可通过调节旋钮绘制出粗细不等的直线。



毛笔用于大面积的涂黑或者上色。



马克笔用于书写拟声词或者上色。

墨水



耐水性墨水：漫画专用于勾线或书写的墨水，特点是遇水不会溶化，流动性、墨浓度、附着力以及耐晒指数极高。



水溶性墨水：可掺水调出不同的浓度，具有良好的渗透性和可变性，涂黑时使用，也可以用墨汁代替。



彩色墨水：可分为速干性和耐水性两种彩色墨水，性质和黑色墨水是一样的。



白色墨水：可分为水溶性和耐水性两种白色墨水，水溶性白色墨水覆盖性低，而耐水性白色墨水主要是修正墨水，覆盖性强。



修正液：大面积修正就需要白色墨水，而精修使用修正液会很方便，笔形的设计很好用。

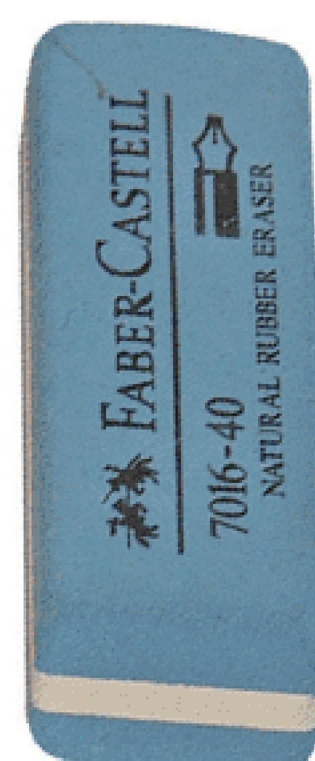
橡皮擦



普通橡皮擦：最常见的橡皮擦，可以大面积地擦去铅印。



花橡皮擦：样式漂亮，但材质较硬，不易擦除。



可塑美术橡皮擦：材质比较软，可塑性及黏着性强。

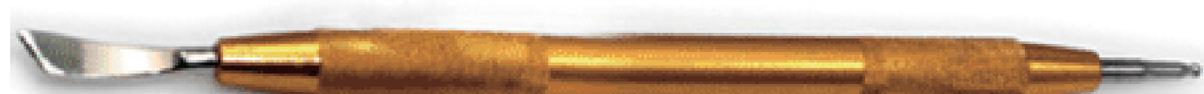
网点处理工具



压网刀：贴网点时用于挤出黏合面的气泡。

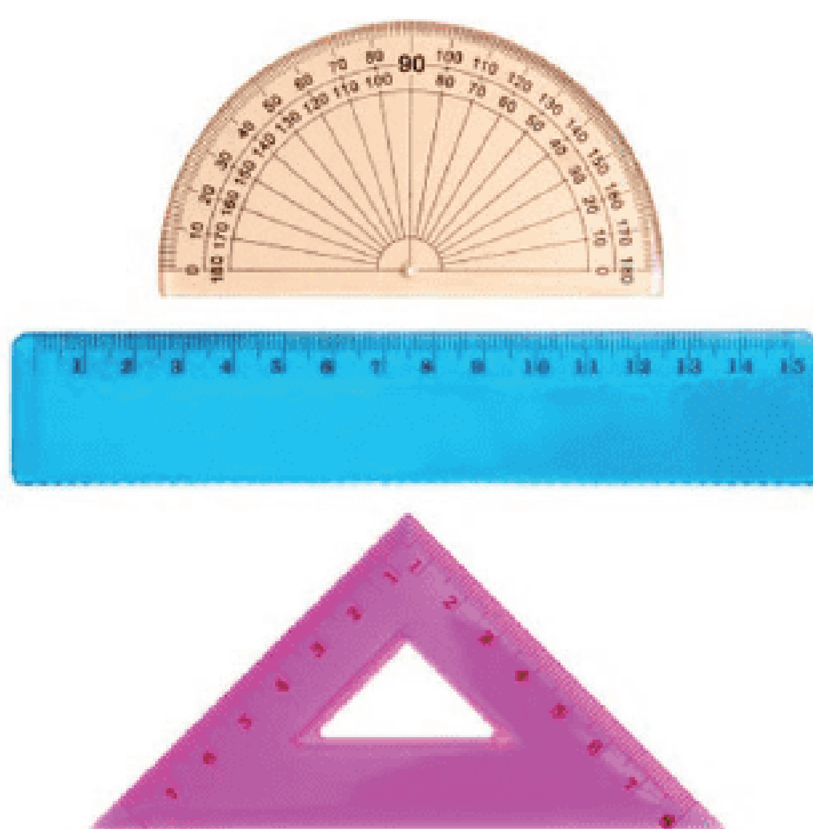


刮网刀：用于切割或削刮网点纸。



美工刀：除了削铅笔外也可用于制作网点效果。

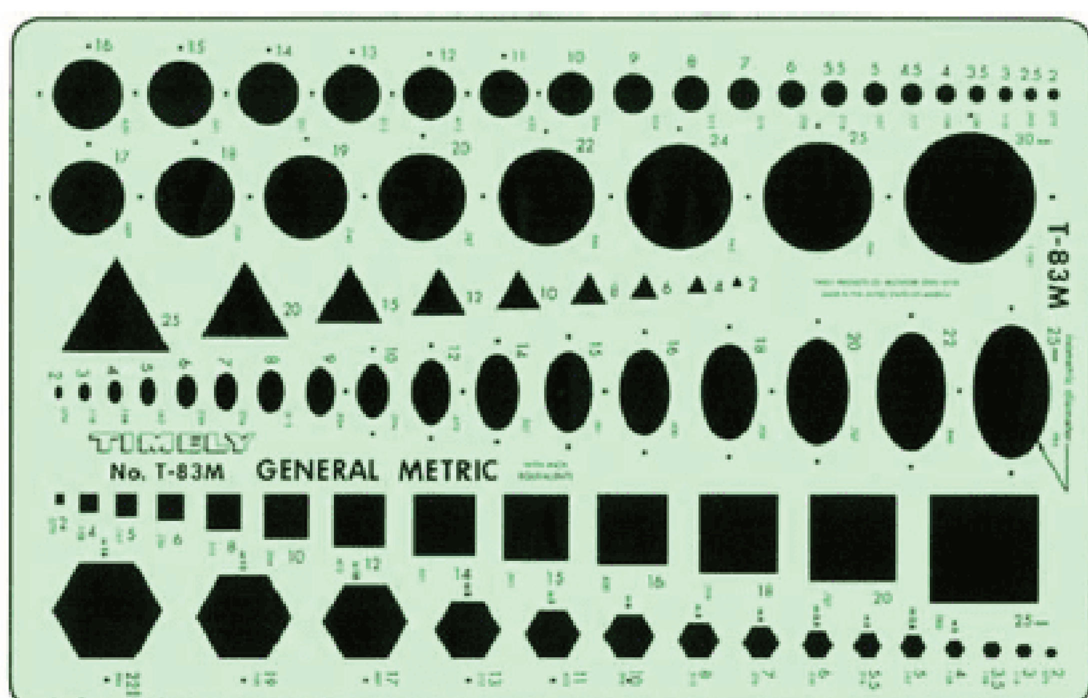
尺子



普通尺子：可互相配合绘制出平行线、直角线和速度线。



云形尺：尺子内部有很多弯曲的空槽，用于绘制各种繁杂的曲线。



模板尺：其用法和云形尺一样，用于辅助绘制形状固定的几何体。

1.2.2 数码工具

在漫画界，绘制方法不仅仅局限于在纸上作画，漫画设计已经进入了无纸化时代。数码绘画的方法有鼠标绘画、数位板绘画等。下面就来看看数码绘画需要一些什么工具。

数码配置



电脑

一台电脑是数码绘图最基本的工具，可以使用鼠标进行单独绘制。建议最好使用台式电脑，内存至少在512 MB以上。



数位板

数位板又叫手绘板，是数码手绘工具中最重要的硬件，可直接安装驱动配合绘图软件进行绘画，是漫画家最常用的数码工具。



扫描仪

扫描仪是一种外部设备，可以将纸上的原画扫描到计算机中，再利用相关软件进行上色处理，是职业漫画家所需要的绘画机器之一。



液晶屏数位板

液晶屏数位板改变了传统数位板的绘画模式，可以直接在屏幕上进行绘画，目前正在普及使用。



拷贝台

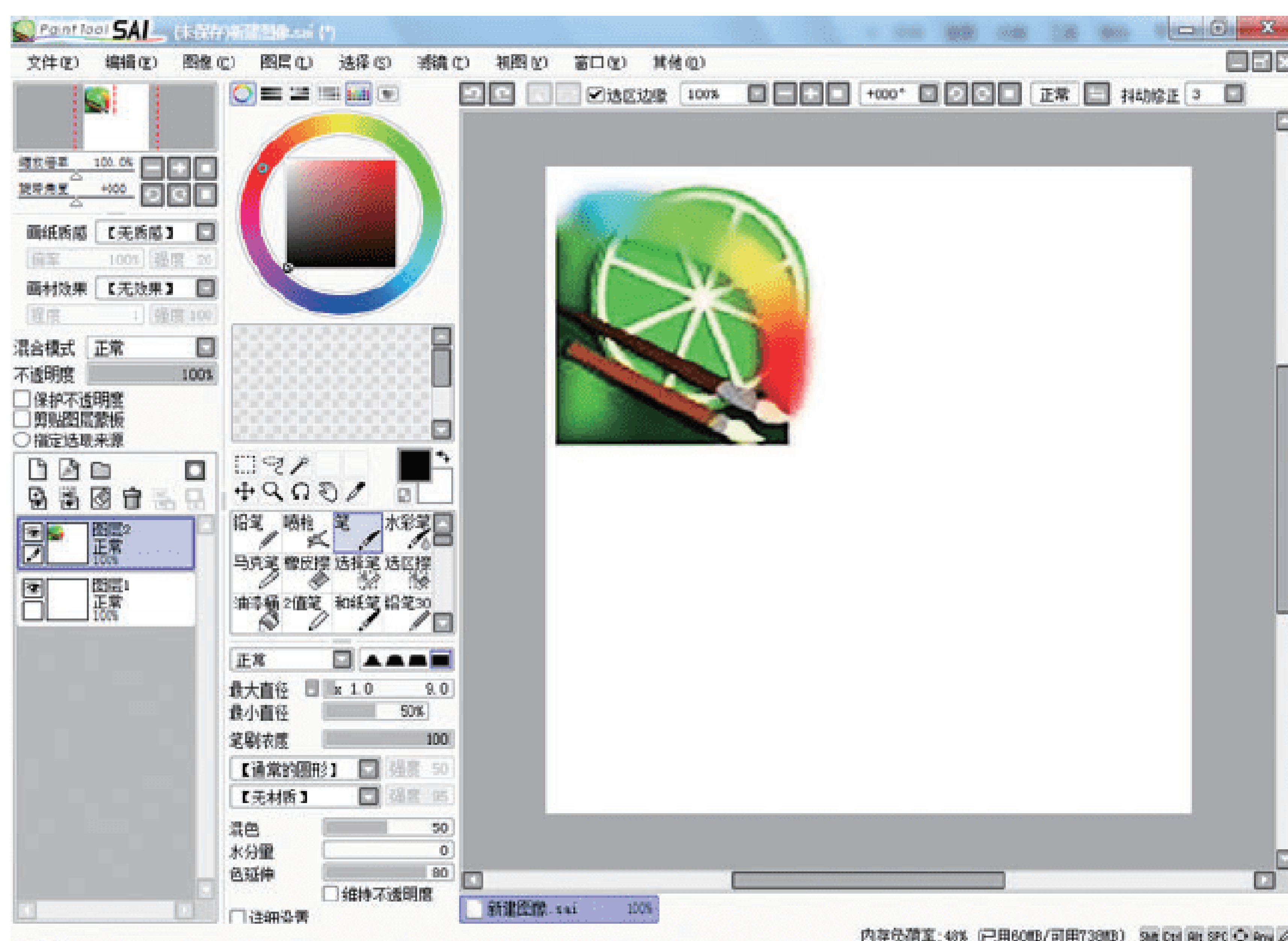
拷贝台是制作漫画、动画时的专业工具，动画家可以用来绘制分解动作(中间画)，漫画家可以用来将草稿描绘成正稿，并可以方便网点纸的使用。

绘图软件

用于漫画处理的软件有SAI、Photoshop、Painter等，本书的主要绘制软件为SAI。下面来介绍这3种常用的软件。

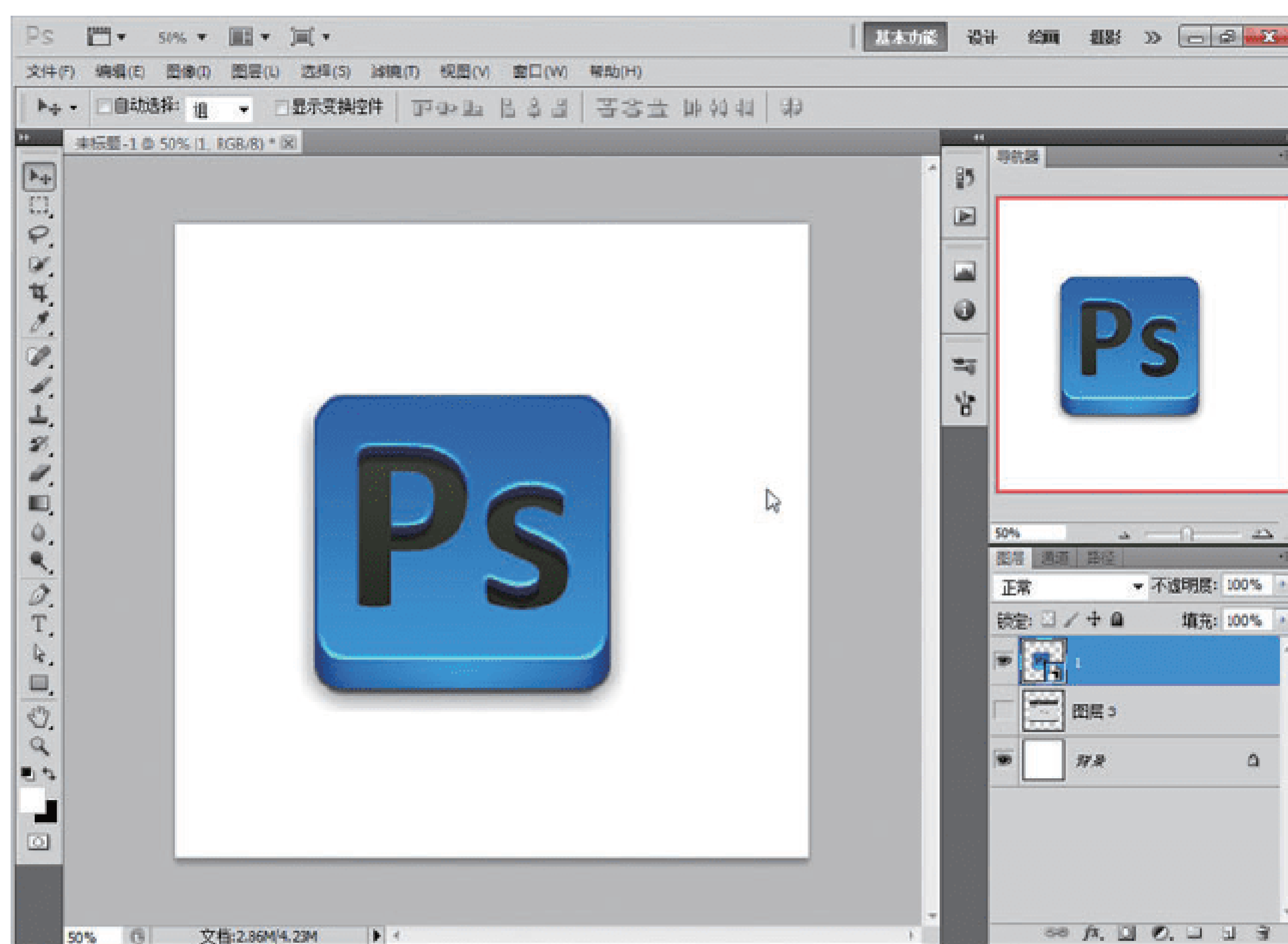


SAI是一款小型的绘画软件，许多功能比Photoshop更加人性化，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿，绘制出来的线条流畅且有修正功能。



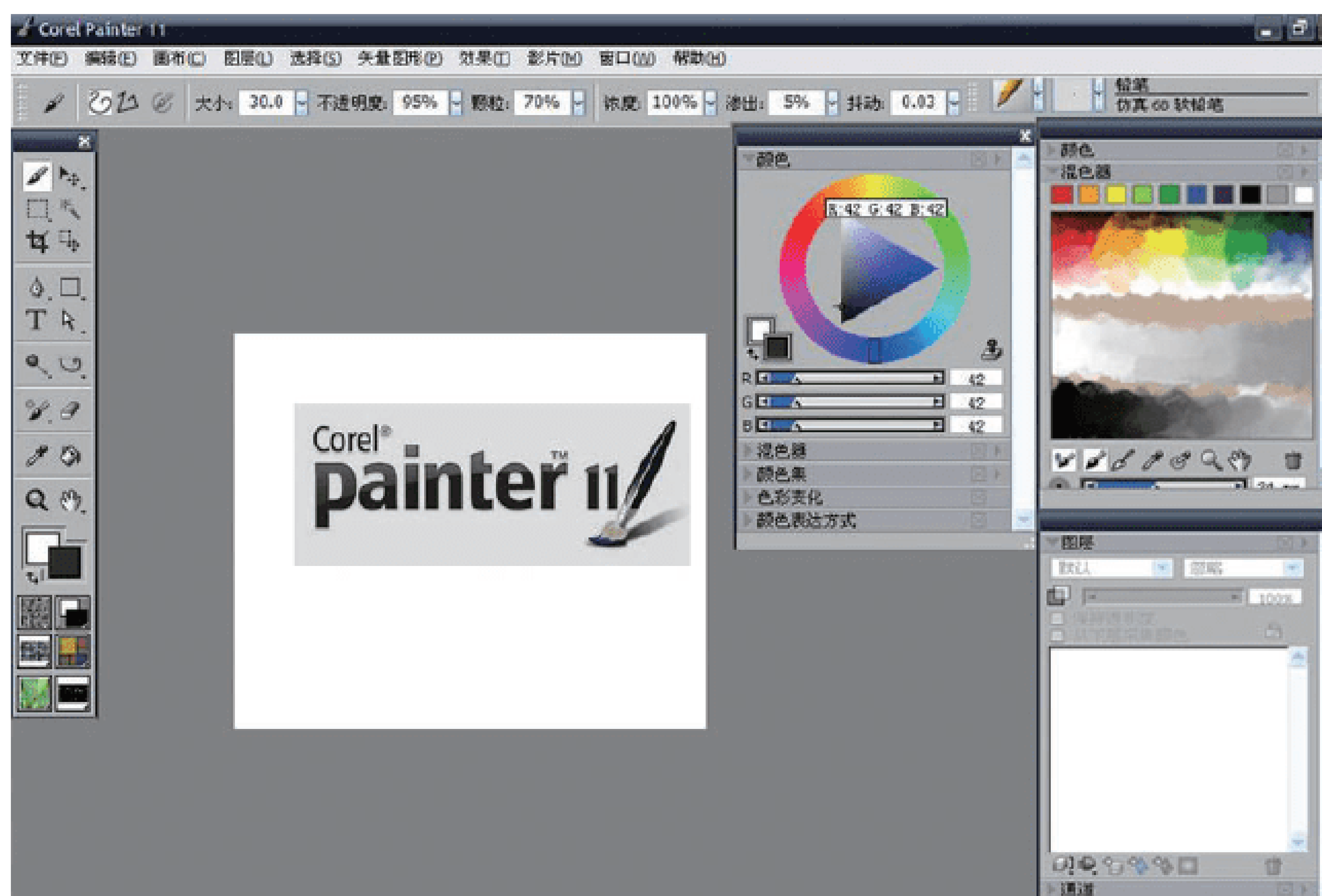


Photoshop图片处理软件是目前最流行的图像处理软件之一，拥有强大的图像处理功能，也可进行漫画绘制。





Painter是顶级的仿自然绘画软件，自带多种仿自然画笔，可以绘制出绚丽多彩的图案，是绘画者首选的软件之一。





1.3 临摹绘制

在学习绘画的时候，每个人都是从临摹开始的，只有从临摹中获得技巧与灵感，才能更好地创作出自己的作品。

1.3.1 真人转变为漫画人物

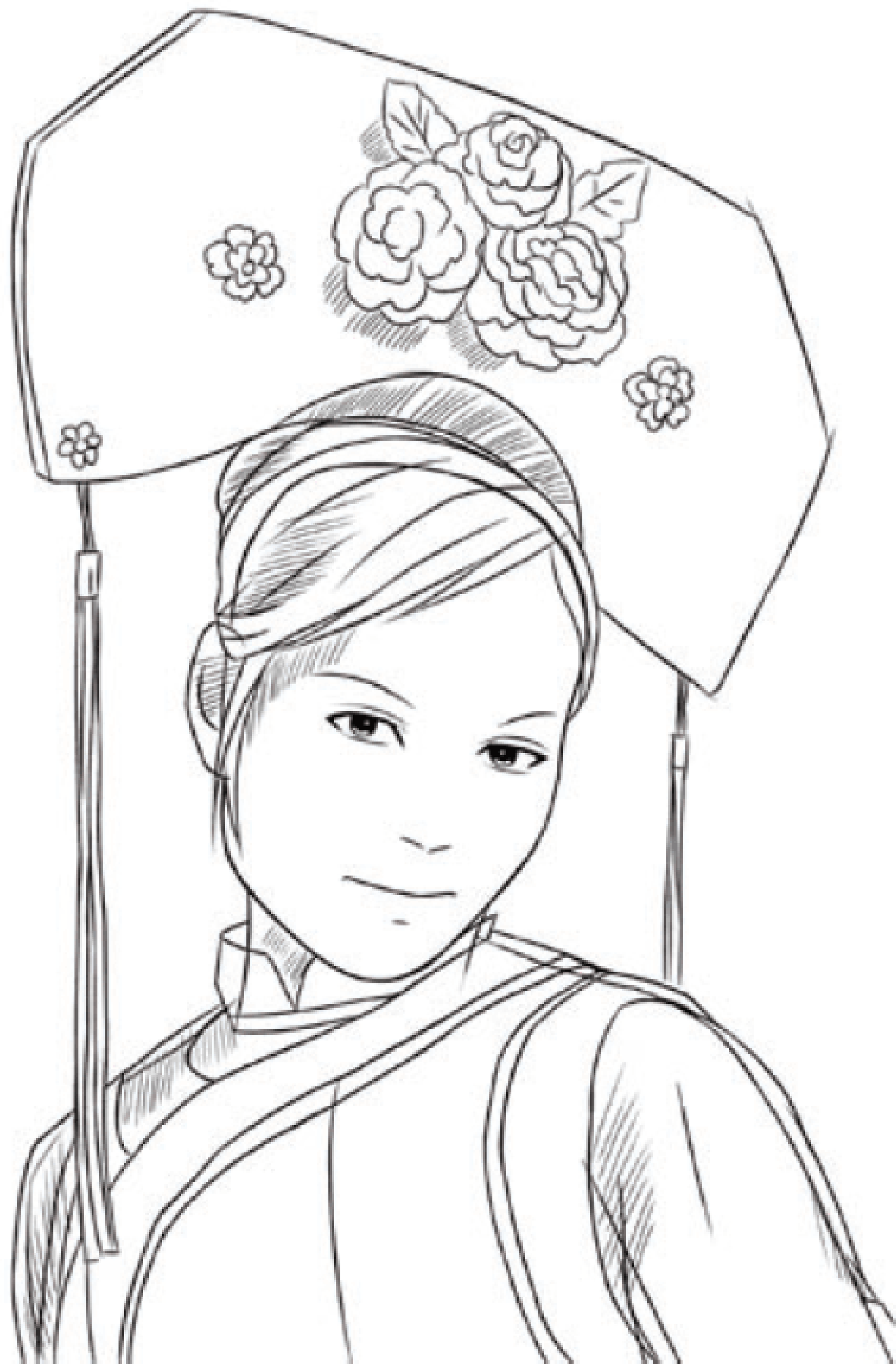
漫画人物都是从现实中的真人转变而来的，我们可以根据真人来绘制出想要的卡通形象。下面通过照片来临摹出人物的漫画形象，可以适当地添加一些自己想要的效果。

选择一个近景镜头的照片来进行临摹，人物的五官要清晰，特点要明显，这样可以将人物的外形重点表现出来，人物的相似度增强。这里选择的是一张古风的写真照片。



人物特点：鹅蛋脸，嘴角略带微笑，身着清朝满族旗装，美丽清秀。

下面先来看看真人与漫画人物的对比，人物的发饰和衣服可以稍做修改，变成自己喜欢的效果样式，但大致的外形不变。



眼睛是人物的关键因素，一个人的眼神能够传递给我们很多东西，这也是人物画的关键。

尝试将真实人物转变成漫画人物，下面来看看具体的转变过程。

1 用线条勾勒出人物的形体样式，大致表现出人物的动作即可，绘制出人物的面部基准线。

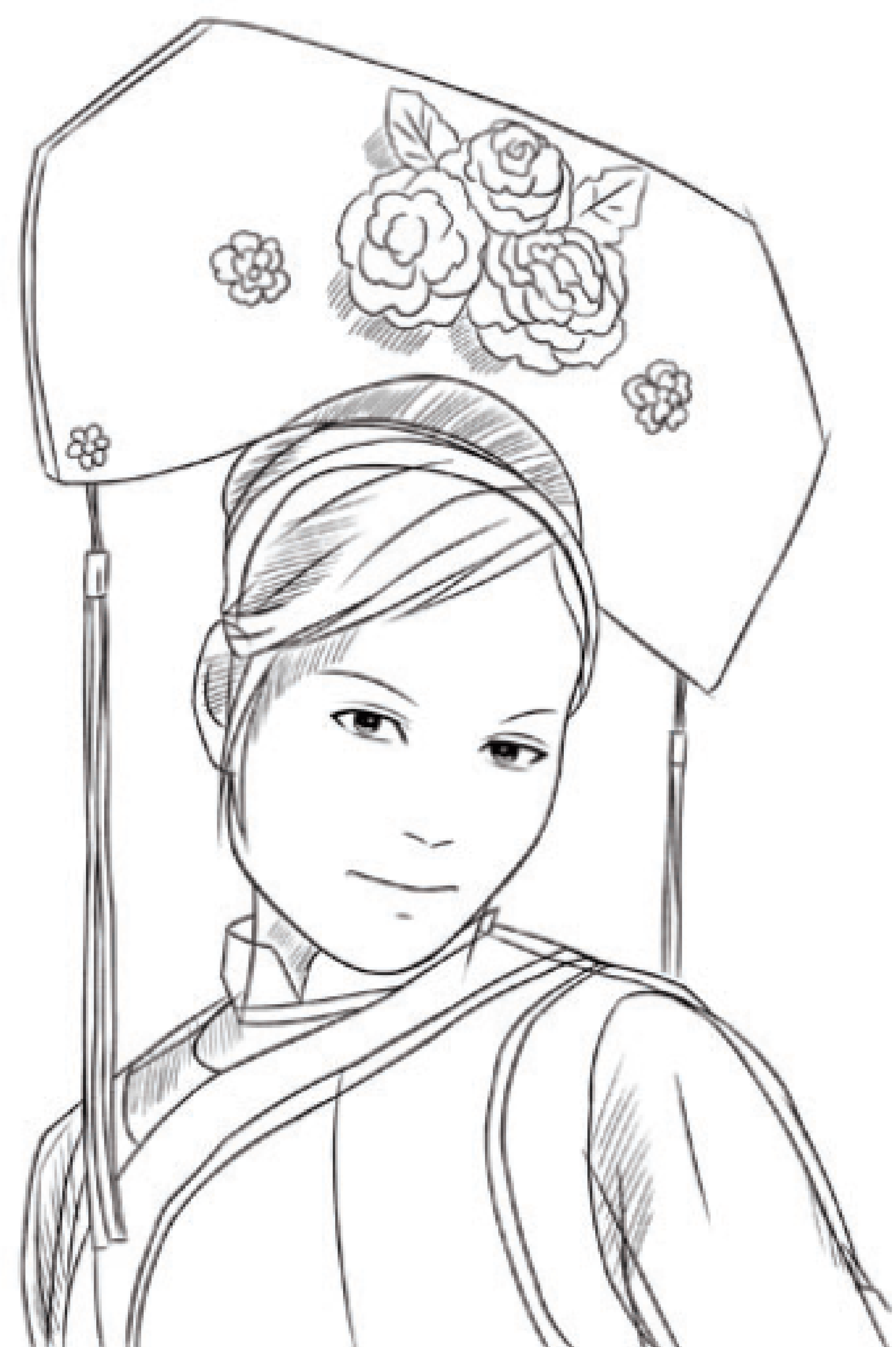




2 根据照片慢慢添加人物的外形轮廓，绘制出五官。人物的外形转变时要适当地夸张一些。



3 根据草图将画面整理干净，细化人物头发，注意要有层次感，并绘制出人物的眼睛。



4 给人物上一层淡淡的阴影，使人物更具有立体感，最终效果图完成。



1.3.2 古风人物角色临摹

每一个漫画爱好者都是从自己喜欢的漫画角色开始临摹的。临摹自己喜欢的角色会获得更多意想不到的绘画效果。下面来看看如何从临摹开始，绘制出自己的漫画偶像。

男性角色临摹

古风漫画中的男性角色，一般都是特别帅气俊美的，这也是众多读者喜爱的原因，下面来看看男性角色公子扶苏的临摹方法。



扶苏，秦始皇的公子，一表人才，有思想、有见识，心直口快，无害人之心和防人之心，后中赵高之计，自刎。



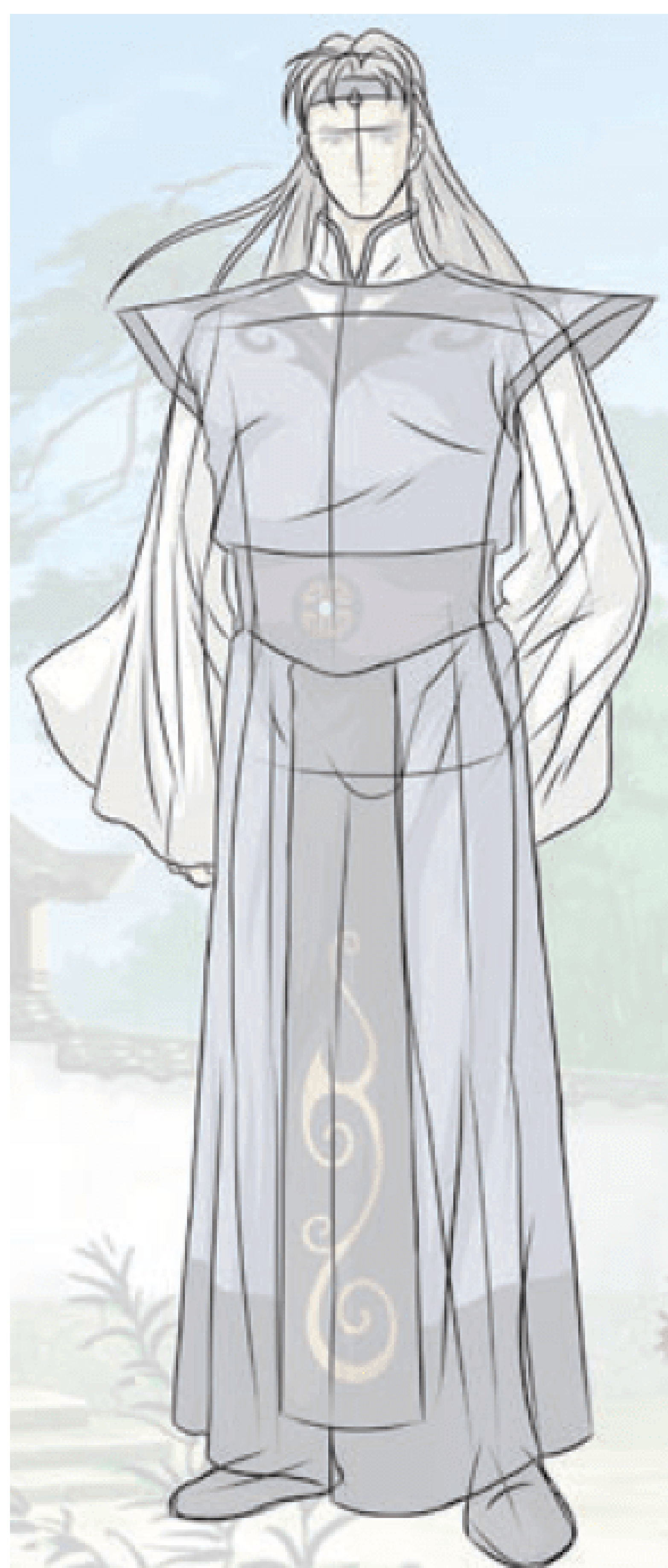


1 复制图层，降低图层的透明度，在图层上进行绘制，首先勾勒出人物的大致姿态。



2 根据人物动态勾勒出人物的身体结构。







3 在人体的基础上添加人物的外形样式。人物的大致草图绘制完成。

4 绘制出人物的五官，隐藏人物原图，整理画面，擦去多余部分，效果图完成。





女性角色临摹

要想突出女性角色的特色，需要将人物最基本的外形特点表现出来，如人物的招牌动作、夸张的头型、突显人物个性的衣着等。下面就来看看女性角色李长歌的临摹方法。



李长歌，原太子李建成之长女，封号“永宁”，母亲是胡人。玄武门之变时逃脱，女扮男装隐瞒身份流落民间。







1 用线条勾勒出人物的基本动作，以便后续人物的绘制。

2 根据人物的基本动态来绘制出人物的身体结构。

3 根据人体来绘制出人物的外形造型，以突显出人物的个性。









4 绘制出人物五官，这是一个人物向下看的俯视构图，可以看出女孩子娇小可爱的一面。

1.3.3　修改人物造型

根据临摹中的人物，加上自己的想象，绘制出自己想要的人物形象。

男生造型

在漫画中，男性角色的外形基本上变化不大，要区分出不同的人物就要使用人物的衣着来改变不同的角色，人物形体不变，改变人物的头型和衣着就能将人物变成另外一个人。



人物原形身体

绘制出一个容易改变的身体样式，以便绘制后面人物的外形样式。



日本武士造型

长而宽的裤子配上木屐，这是日本武士的基本装扮。

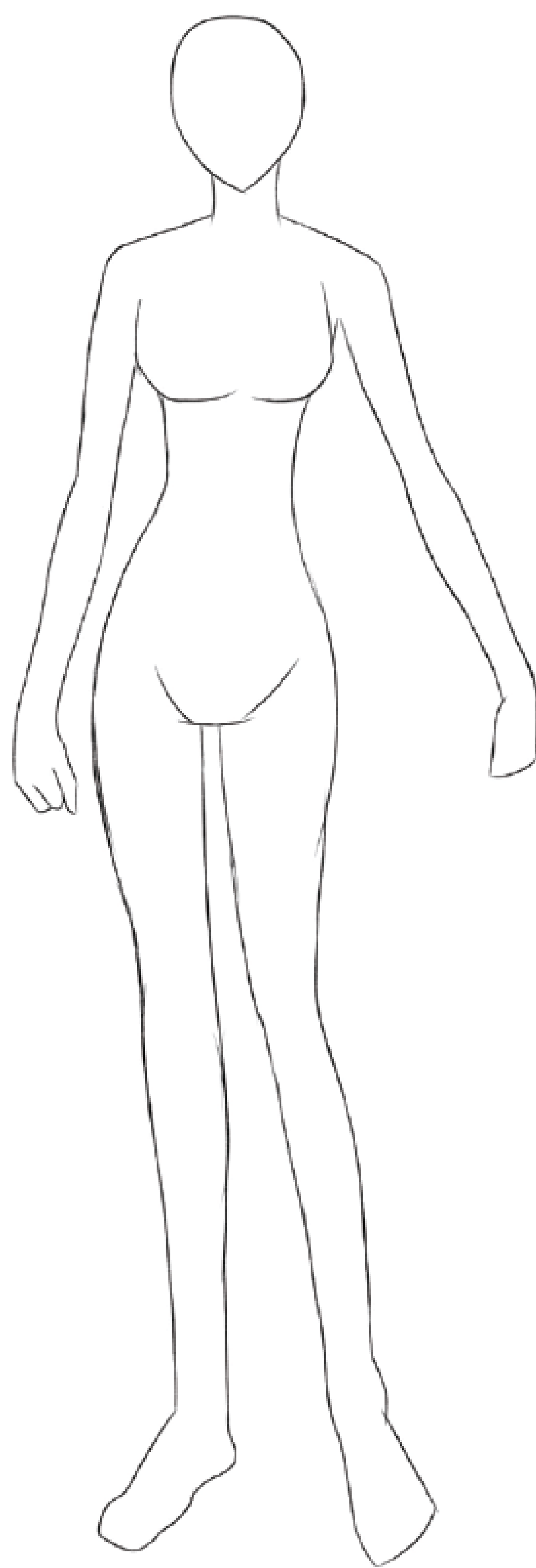


贵族公子造型

高贵而有气质的贵族公子造型，少不了发带，以及较为华丽的衣服。

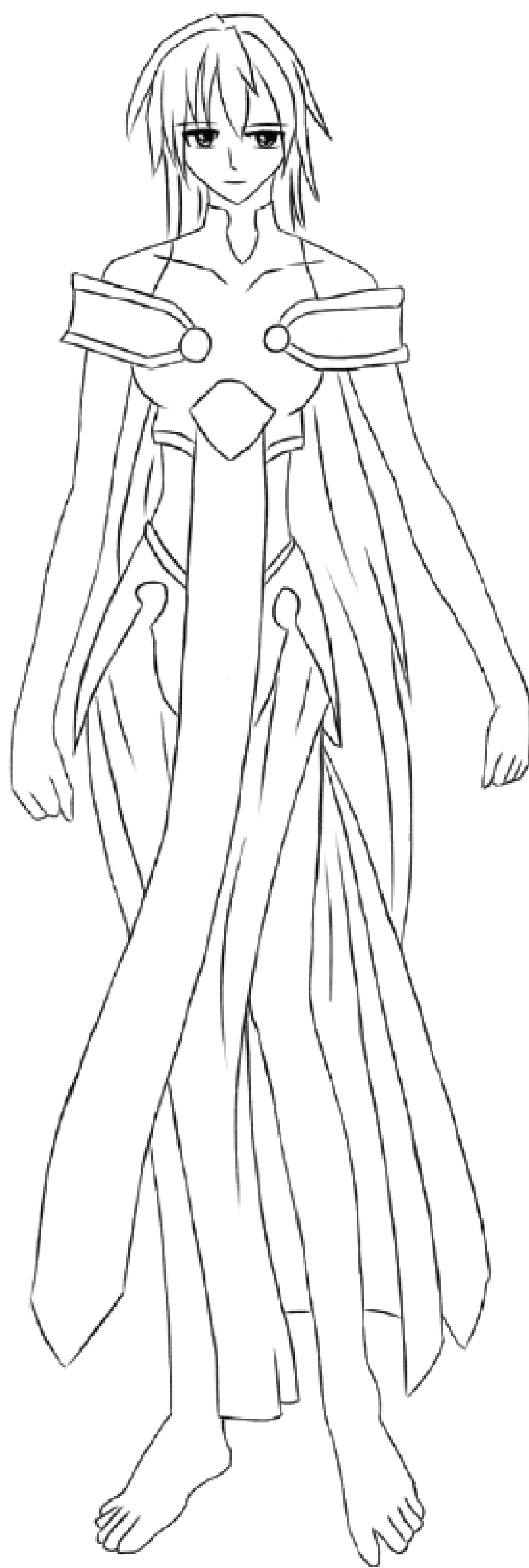


女生造型



人物原形身体

女性身体曲线要表现出来，身体比较圆润，人物的腿部比较修长。



天神造型

天神造型一般情况下都很少穿鞋子，服装比较飘逸。



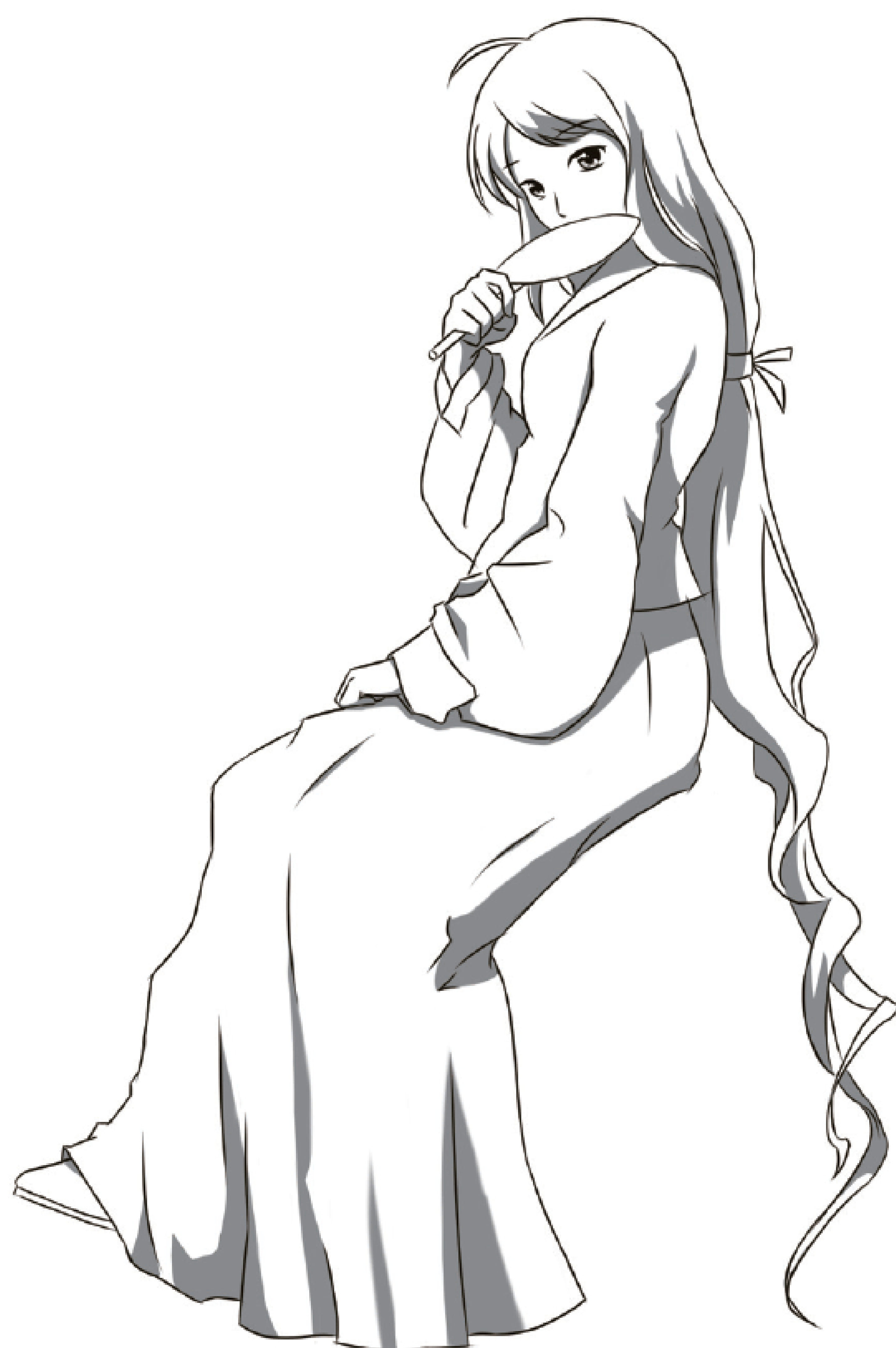
官家小姐造型

古代闺中小姐的造型一般衣服都将全身遮住，比较宽大。

第2章

古风漫画草图绘制技法

本章将介绍古风漫画人物草图的绘制要点，主要内容有静态人物构思、动态人物构思、古风漫画角色构思、如何表现温柔善良的女孩、如何表现冷酷帅气的男孩和如何表现儒雅的书生，最后通过一个实例来讲解人物绘制的基本流程。





2.1 草图构思

草图构思是绘画的基础，绘画的时候总是先要想“画什么东西，是什么样的姿势，要表达什么等”，然后再用这样的想法去构思自己想要表现的画面。本节将通过几种人物构思带领读者进入人物构图的创想世界。

2.1 1 静态人物构思

静态人物的动作缺乏动感，通常以坐姿为主，通常是在有限的空间中表现人物的姿势。

女性静态表现



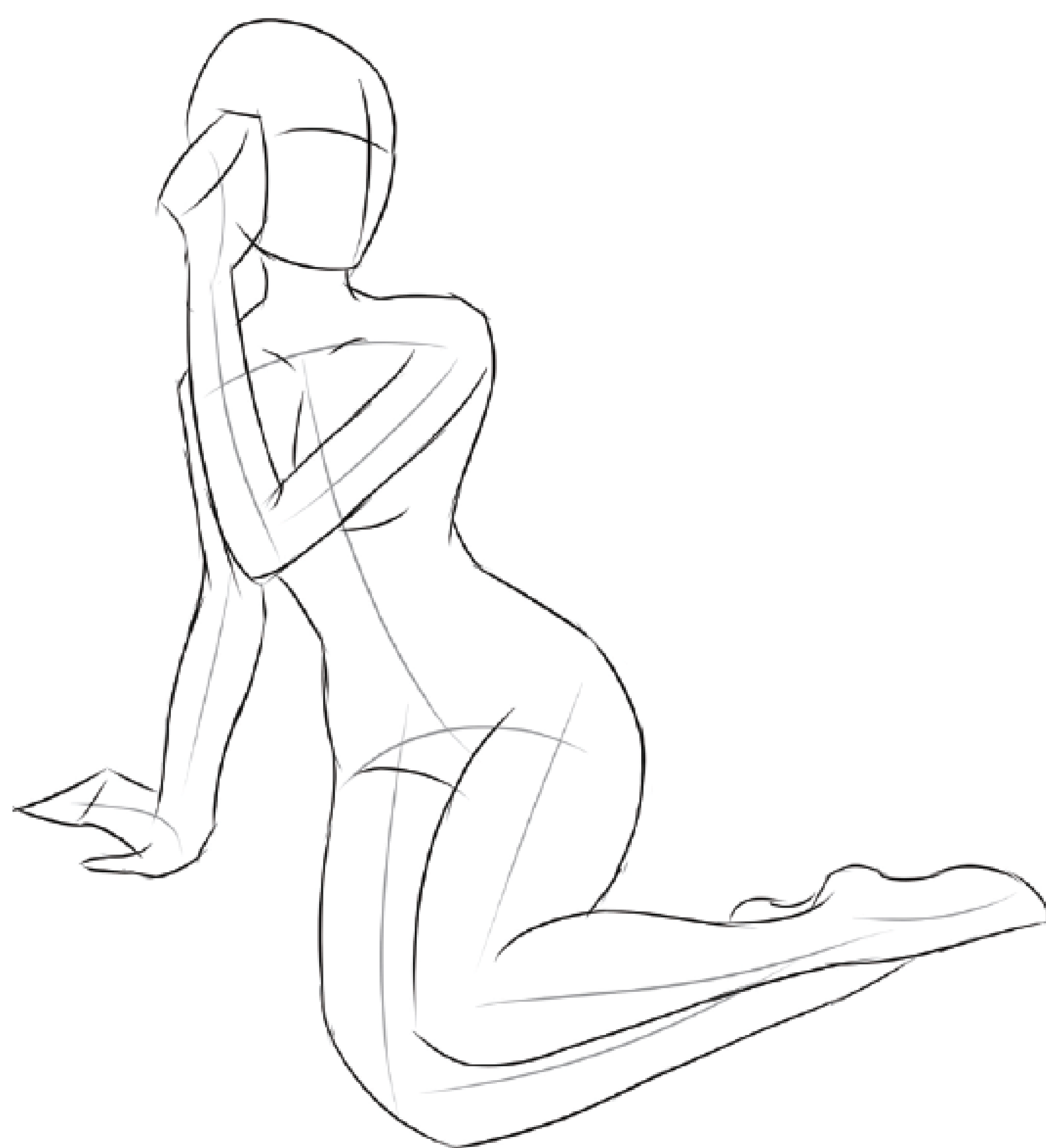
身体略微向前倾，一手抱住胳膊，给人一种羞怯的感觉。



这是一个直坐的姿势。这种坐姿更像坐在类似屋角的地方，体现出女子的身体曲线美。

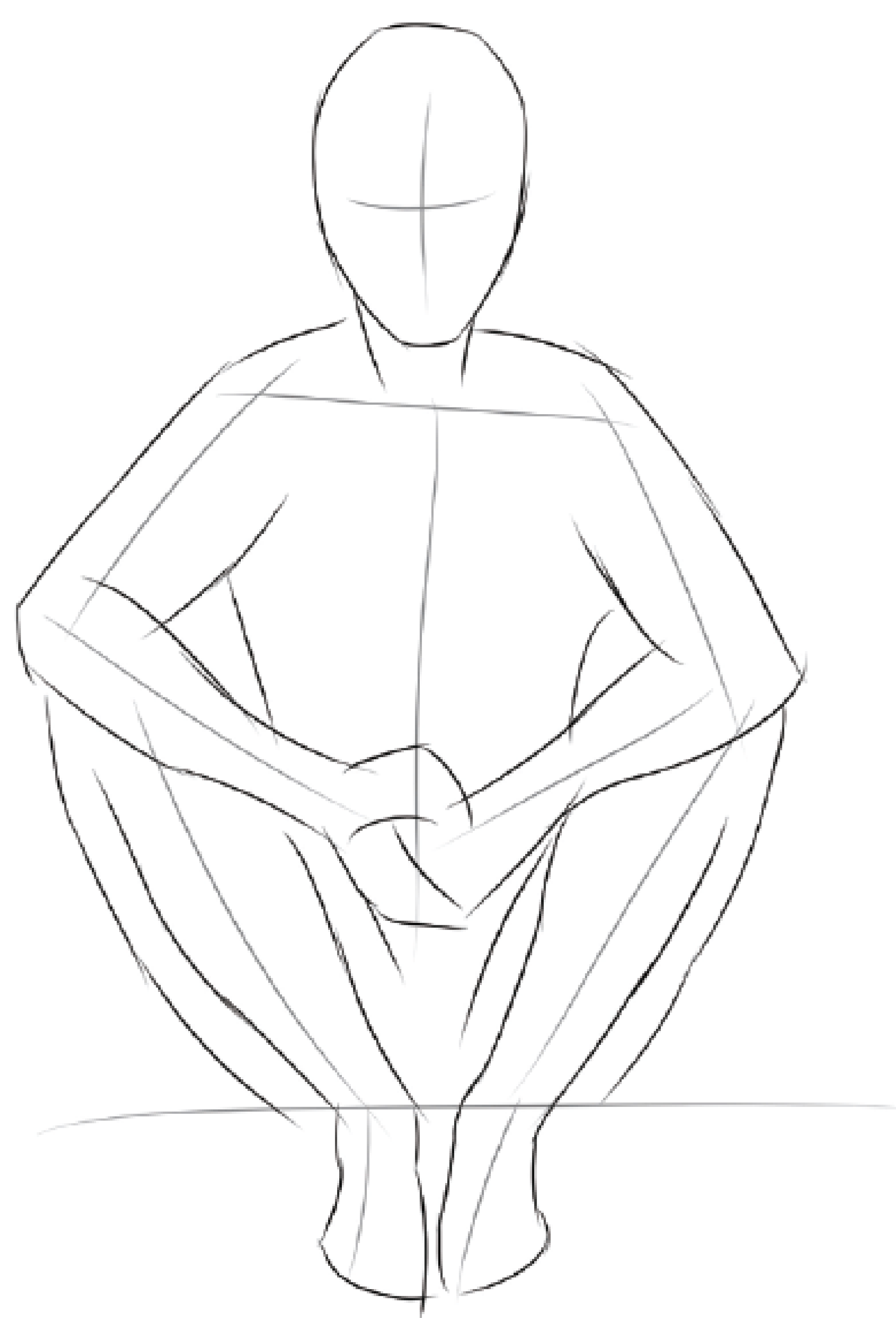


这是一个坐姿。女孩双腿紧靠，双手抱膝，表现出女孩内向的性格。



女孩很自然地坐在地上，身体向后仰，一手撑地，一手似乎是在抚弄头发。

男性静态表现



人物静坐的姿势。双腿张开，两手交握在两膝之间。



这是一个侧面的姿势，表现出男子的潇洒。





两手放在膝上，双腿交叉，表现出背靠树而坐，悠闲看书的样子。



这是一个蹲着的人物姿势，头靠在膝盖上，双手将膝盖围住，给人一种这个人似乎很孤独，似乎被抛弃的感觉。

2.1.2　动态人物构思

动态的人物通常是立起的，人物身姿要表现出非常有视觉冲击力的动作。

女性动态表现



这是一个双臂张开从高处跳下刚刚落地时的动作，完美地展现了女性柔美的身躯。



这是一个人物正在预备拿剑出击的动作，两脚一起一落。注意人物身体的稳定性。



这是一个人物跳起，身体向后仰的瞬间动作。



男性动态表现



人物单膝跪地，一手被撑起，头低垂，感觉似乎是受了重伤，却不愿倒下，苦苦用剑撑着身体的样子。



这是人物欲拔剑出击的背部姿势。注意人物的重心，两腿对身体的支撑。



这是人物在打太极时的一个动作，双腿张开，一手抬起，一手落下，能够很明显地看出人物即将进行的下一个姿势。

2.1.3　漫画角色构思

前面已经介绍了人物动、静两种状态时的草图构思，接下来将介绍漫画角色的构思。首先要想清楚自己要绘制一个什么样的角色，是闺秀？帝王？还是一名剑客？带着这些思考一起来学习如何构思漫画角色。



人物原型

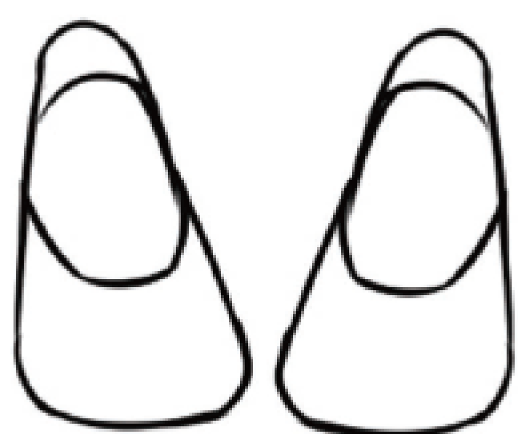




增添服装后







首先选择一款区别角色所需要的服饰，相应的绘制出自己喜欢的角色。这里选择的是汉服和布鞋。

下面以豪门少爷和闺秀为例，将人物的样式绘制出来，以此作为所需要构思的灵感。



豪门少爷的衣服一般都比较华丽，这样能突显其高贵，一头长发绑起显得非常帅气。



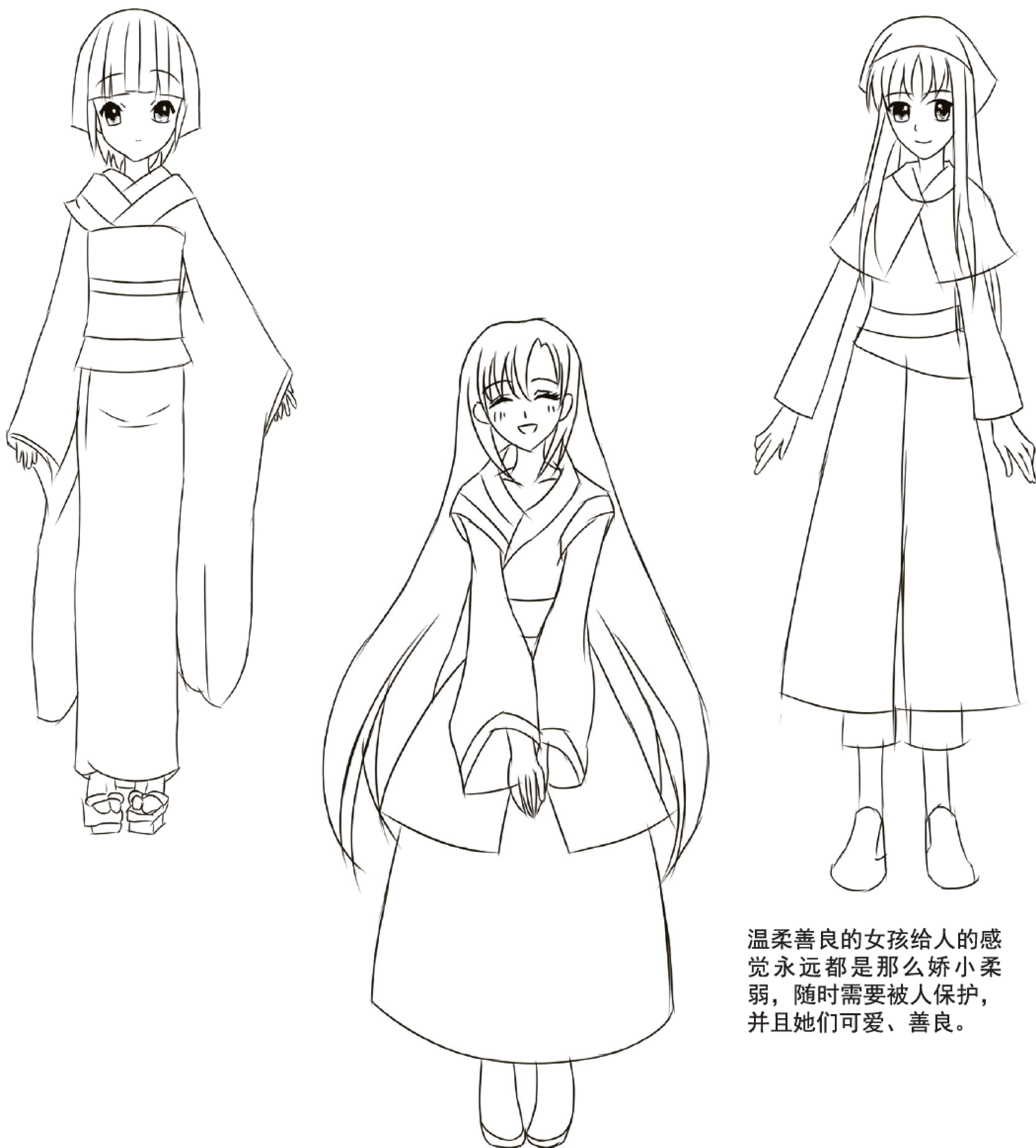
这是一个身穿汉服的闺中女子，头发挽起，衣着简练，表现出这名女子的贤惠大方。

2.2　古风人物角色的草图设计

构思完成后，如何设计一个完整的人物角色，并且将这个角色的特点体现出来，使人物能够印象深刻，下面就一起来看看人物角色的草图如何设计。

2.2.1　温柔善良的女孩

温柔善良的女孩通常是小巧型的，笑起来很甜美，她们一般的动作幅度不是很大。下面来看看这些温柔可爱的女孩如何绘制。



温柔善良的女孩给人的感觉永远都是那么娇小柔弱，随时需要被人保护，并且她们可爱、善良。

2.2.2 冷酷帅气的男孩

古风漫画中的男生形象都是帅气俊美的，其中冷酷帅气的男孩就是其中的一种，下面就来看看冷酷帅气的男孩如何表现。





耍帅是众男生最喜爱的动作，其中在耍帅时最好的道具就是剑。这里的两个人物分别是中、西方两种不同的感觉，冷酷主要体现在人物的面部表情上。

2.2.3　儒雅的书生

儒雅的书生主要表现在人物衣着和面部表情上。



儒雅书生的五官一般都比较清秀，服装大多是青衫儒袍，像上面两个人物就是如此，与书生相配的通常是折扇和书卷。

2.3　古风人物绘制的基本流程

前面介绍了人物草图的构思和角色设计，下面介绍一幅完整作品的绘制。

2.3.1　草图构思

绘制一幅作品前，首先要进行草图构思，构思人物是一个什么样的角色，本例构思为一个穿着汉服的女孩。



绘制出一个站立的女孩的身体。



试着给女孩添加汉服。

如果前面的形象不是自己所要的，可以再构思出一个女孩的形体。直立的样子比较呆板，这里是一个坐姿。



添加汉服看看整体形象。经过多次的构思，挑出自己最满意的草图开始进行绘制。



2.3.2　实例绘制

经过前面多次的草图构思，选出一张自己满意的构图。下面以一个身着汉服坐着的女孩为例来进行绘制。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大概形体，人物坐着，一手抬起。



2 将人物的身体结构勾勒出来。注意要表现出人物柔软的腰部曲线。

3 给人物添加头发、衣服和鞋子，简单地勾勒出人物的外形轮廓，以便自己有再发挥的空间。



4 继续刻画人物的外形，根据基准线添加五官，细化人物的头发，使头发丰富起来，并给衣服添加线条，使衣服的纹理表现出来。





整理画面



5 在草图上详细地绘制出最终线稿。注意绘制的线条要流畅，头发的层次感要表现出来。



6 添加阴影，注意每处的阴影要根据形体来体现，如每缕头发都要绘制阴影，这样可以表现出头发的层次感。



7 绘制人物的下半身，简短的长裙将人物的腿部全部遮住，只露出一只脚来。

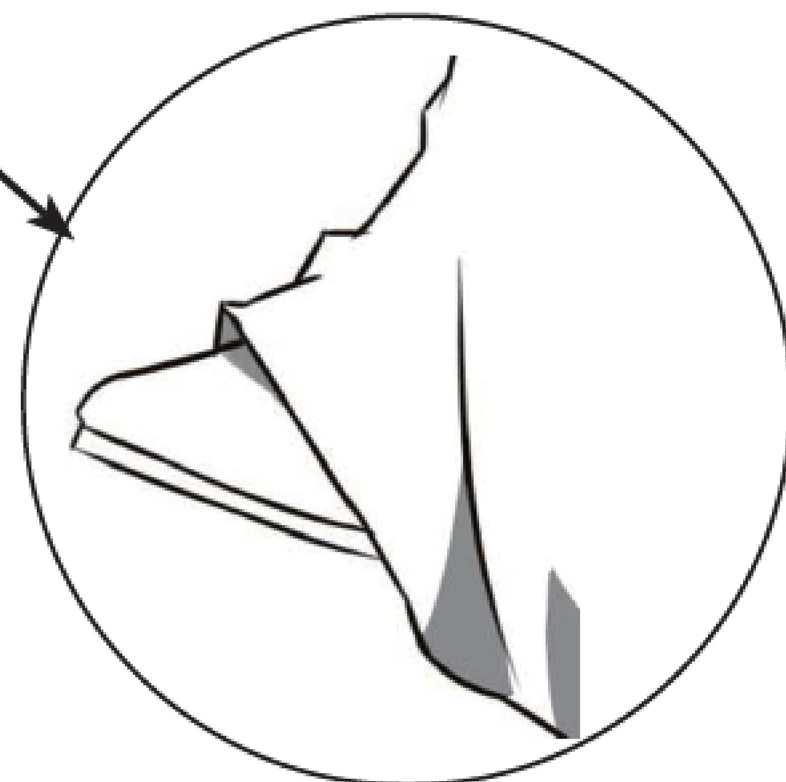


8 添加阴影，注意要跟上半身的阴影相一致。

9 擦去多余的线条，检查整体效果，将不妥当的地方再做修改，最终完成效果图。这是一个手拿团扇坐立的女孩，一身简单的汉服配上长长的头发，显得秀丽可爱。

注意卷头发的绘制，头发的卷要有规律性和层次感，还要注意阴影的绘制。



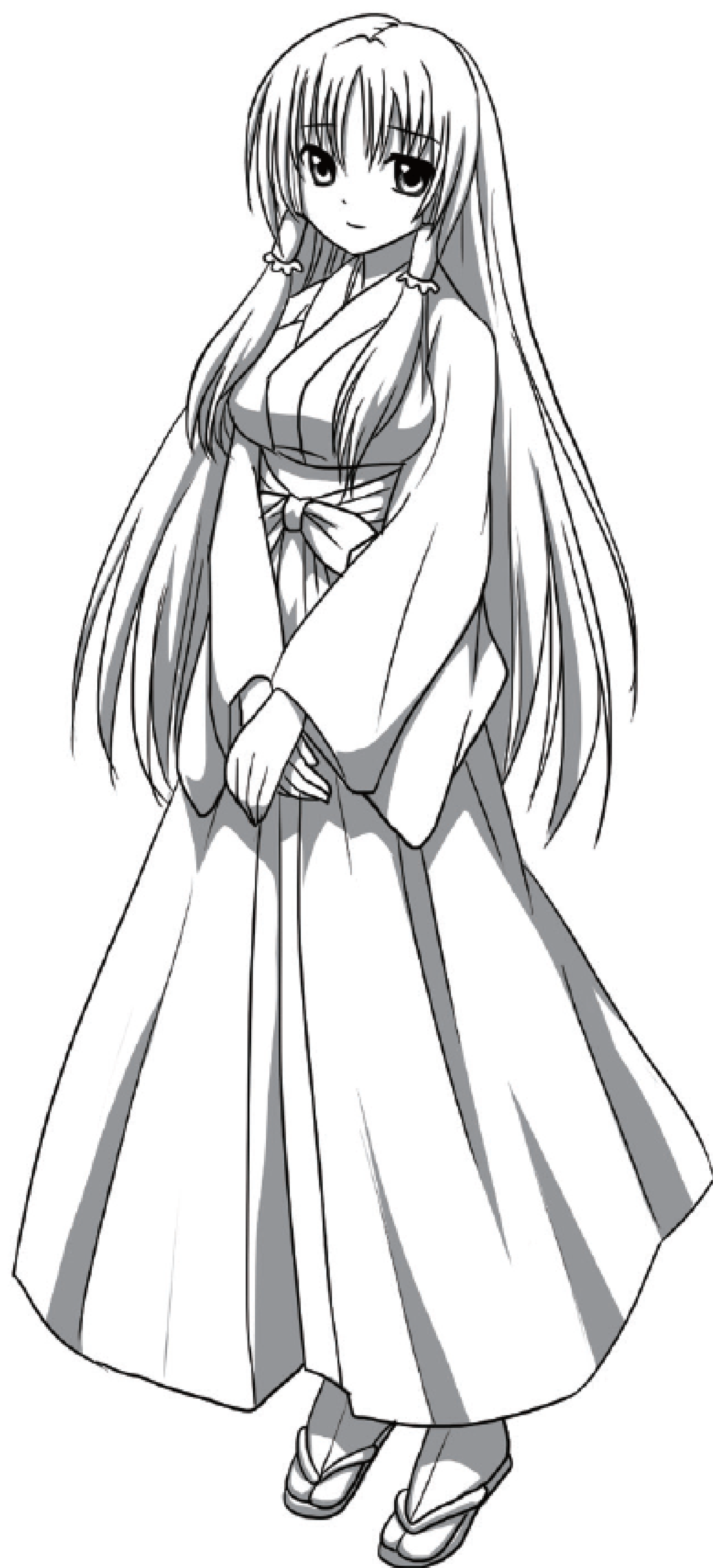


注意其中一只脚露在裙子外面，要注意其中鞋子和裙子线条的穿插必须正确。

第3章

古风人物头部的绘制技法

本章将学习头部绘制的基础知识，从头部结构及其绘制流程、五官的绘制到发型的绘制进行详细的解析和绘制，完全掌握古风人物头部的绘制技法。





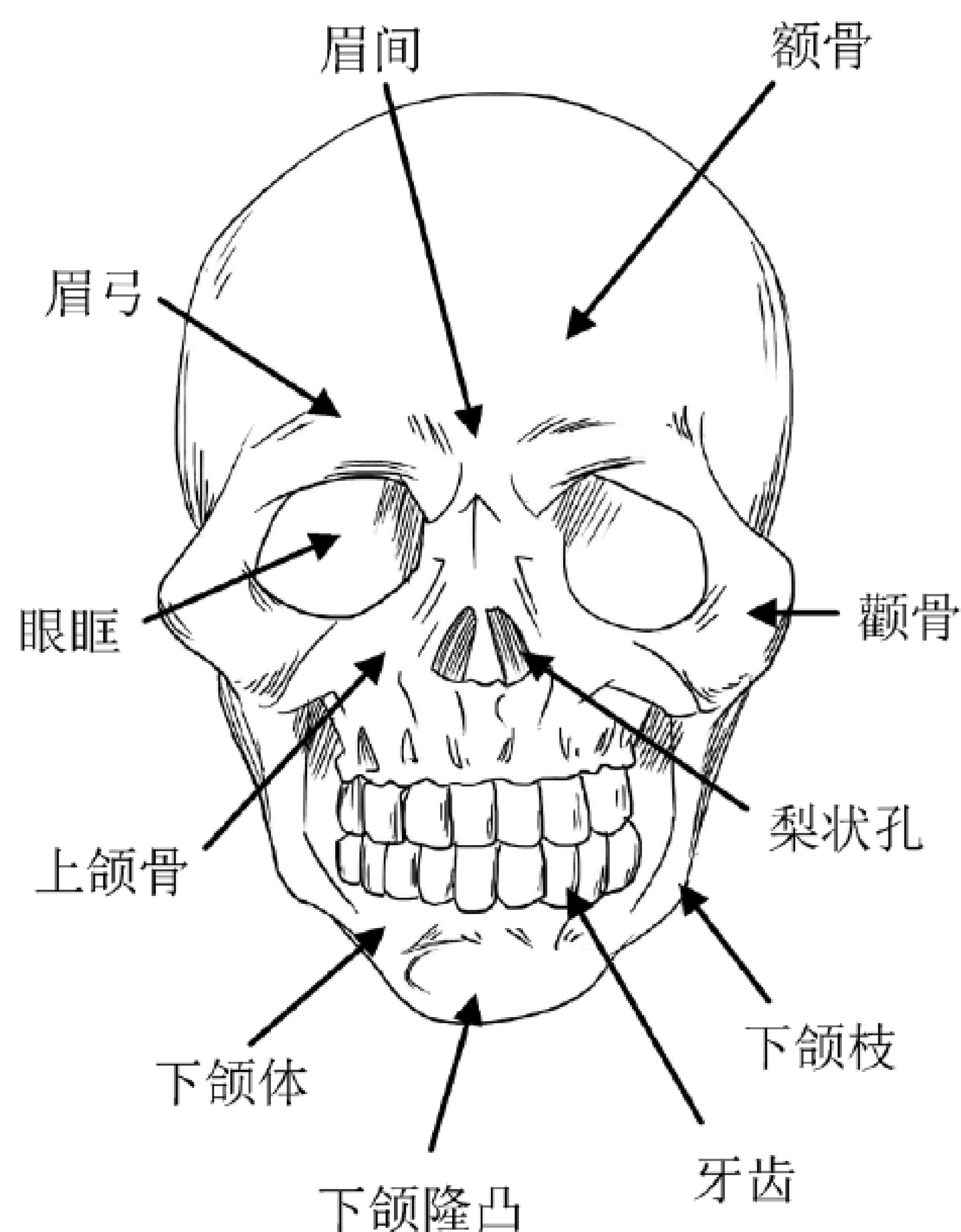
3.1 头部结构及绘制流程

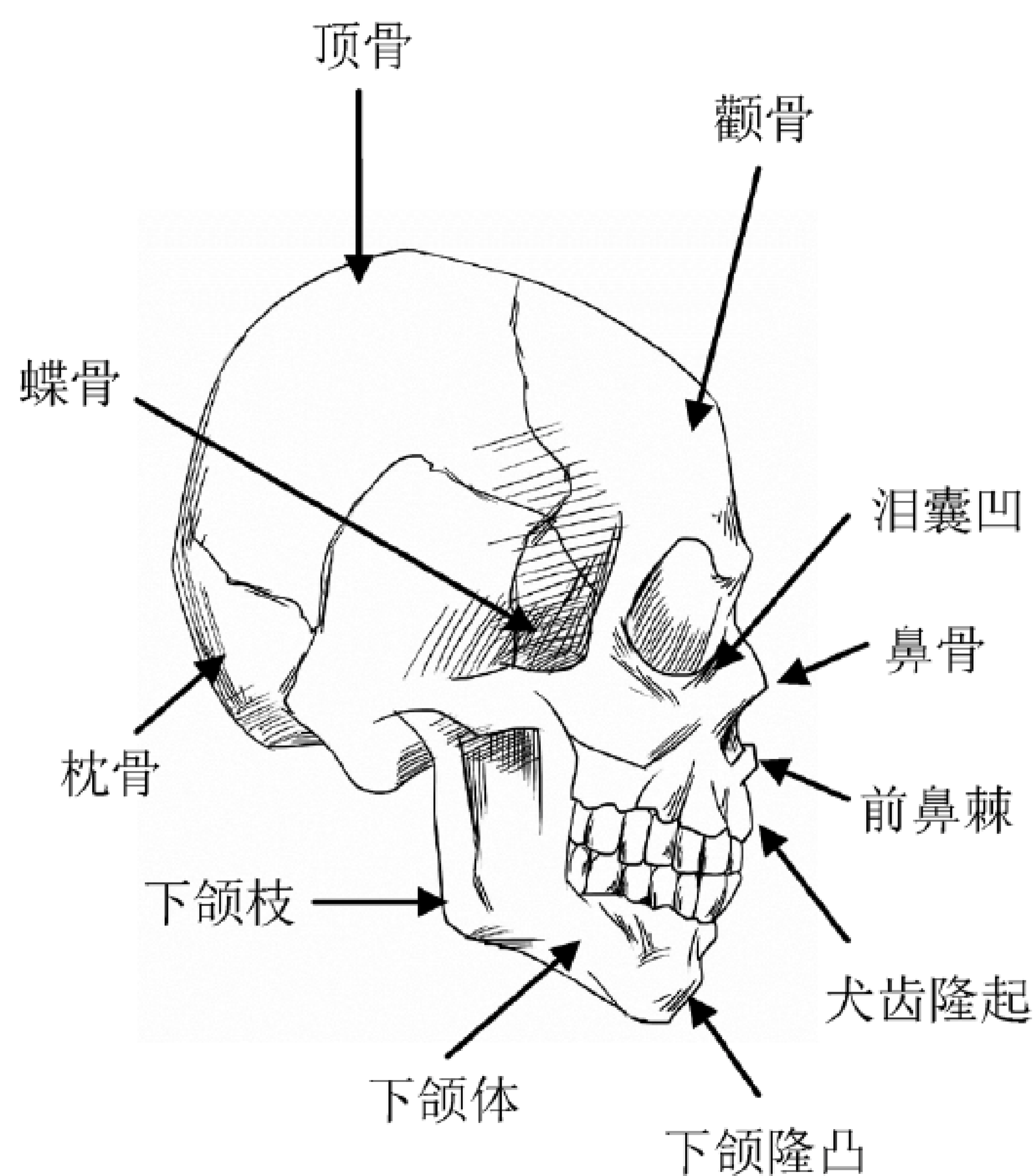
头部，对于绘画人物来说，是最为重要的一个部分，它能够直观地表现出人物的喜怒哀乐。要想更好地掌握人物面部的绘制，首先从认识头部的基本结构开始。

3.1.1 头部结构的了解

头部是由各种头骨和各种肌肉构成的，不管漫画人物如何变形，都离不开最基本的头部组织。下面通过头骨和肌肉的示意图来了解人物的头部结构。

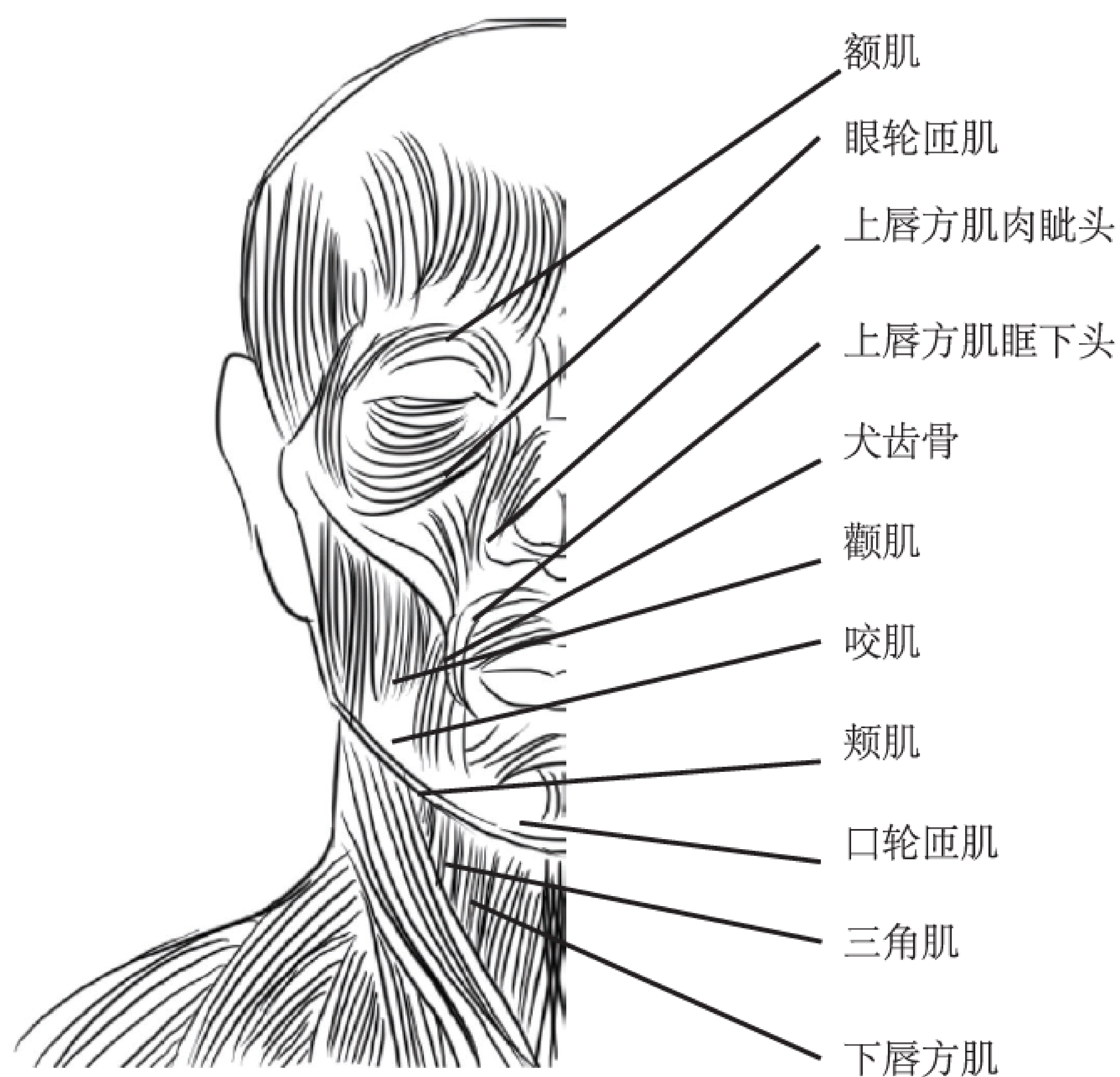
头部的基本结构





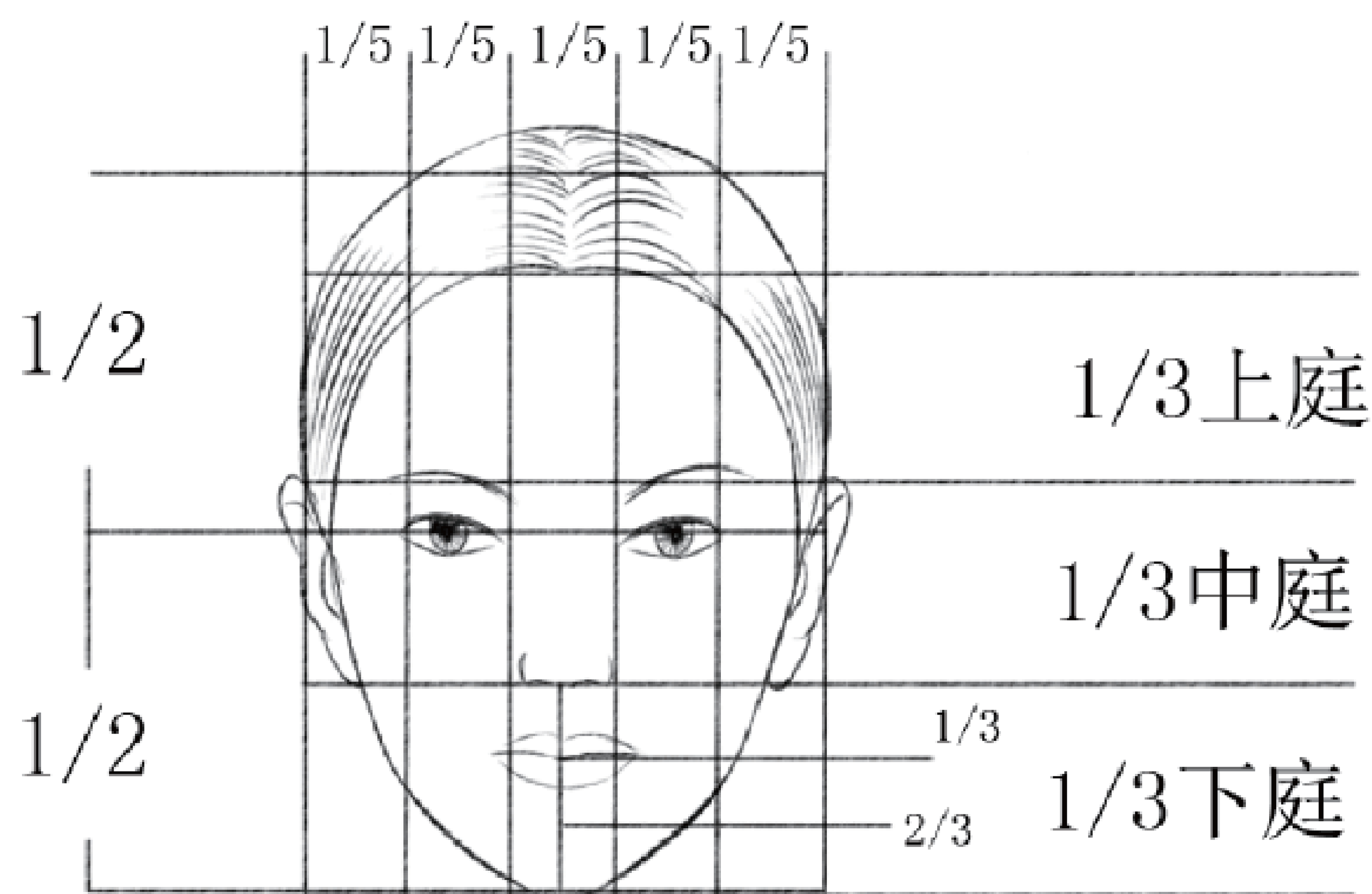
头部由颅和面部两部分组成，颅内包含大脑，面部有眼、耳、鼻和舌等感觉器官。人类的头部结构组成基本相同，但由于头部大小、形状以及面部器官形态的不同，使得人的面貌各不相同，从而表现出不同的面部特征。

头部的五官比例



头骨之上覆盖的是肌肉层，包括额肌、眼轮匝肌、上唇方肌、颧肌、咬肌、口轮匝肌、三角肌、下唇方肌和颊肌等。肌肉是表现对象表情十分重要的因素，因为不同的人物，如果初学者没有对头骨结构和肌肉进行细心的观察和分析，而只是盲目地绘画，是不会有多大进步的。所以，学习和研究头部结构是非常必要的。

写实头部的比例



写实头部的比例

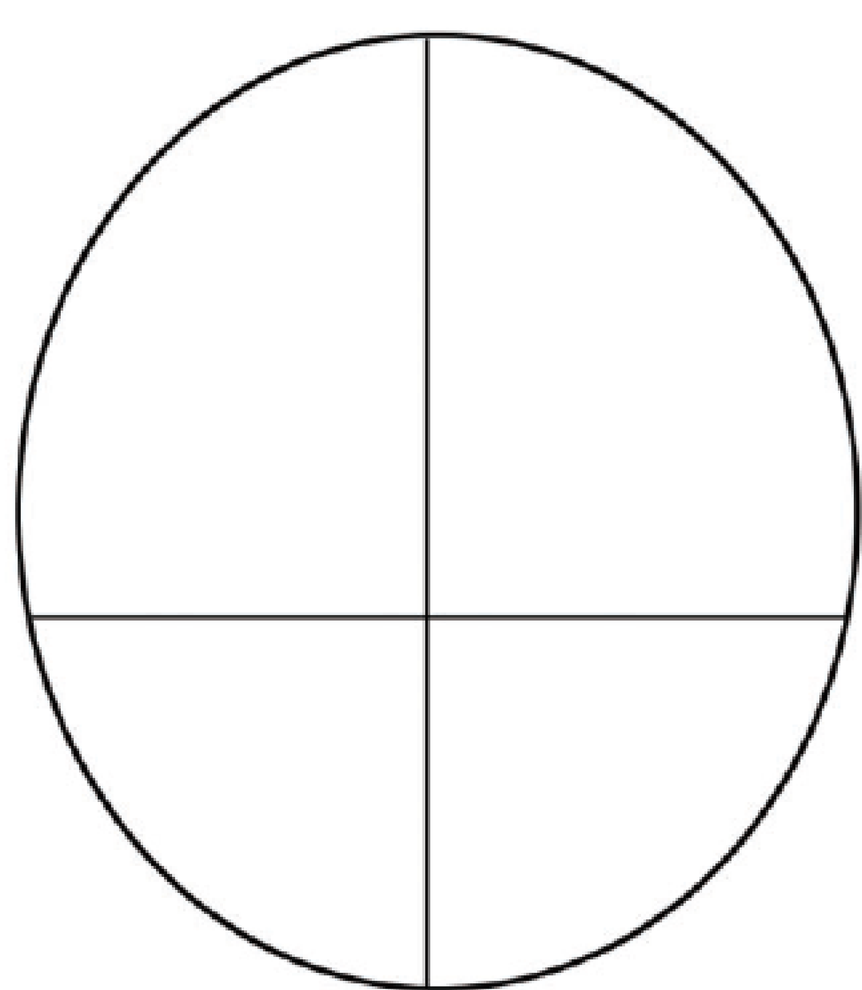
面部的基本比例就是指头部和眼睛、鼻子等五官的比例，有三庭五眼之说，三庭就是指上庭、中庭和下庭。上庭指发际线到眉毛的上端，中庭指眉毛到鼻底，下庭指鼻底到下巴的三等分线。五眼是指正面人物的一个耳朵到另一个耳朵之间大概有5个眼睛的距离。在绘制的时候把握好面部的基本比例关系是非常重要的。

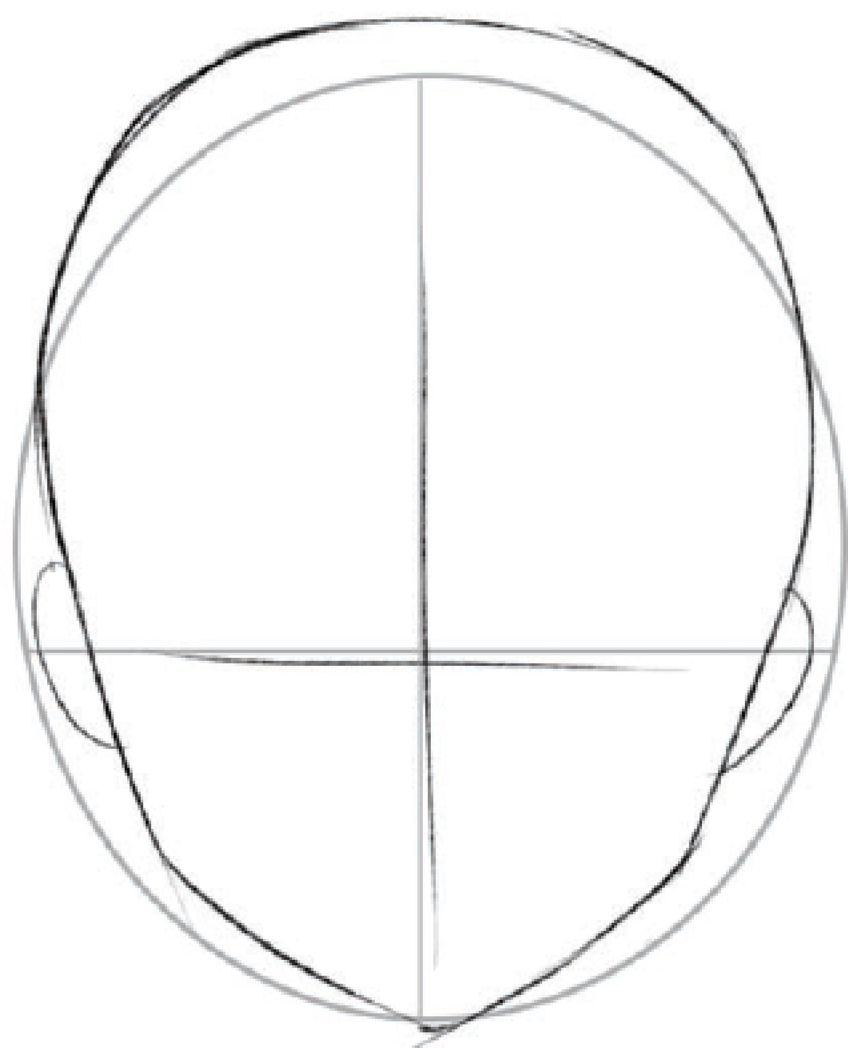
3.1.2 十字基准线的运用

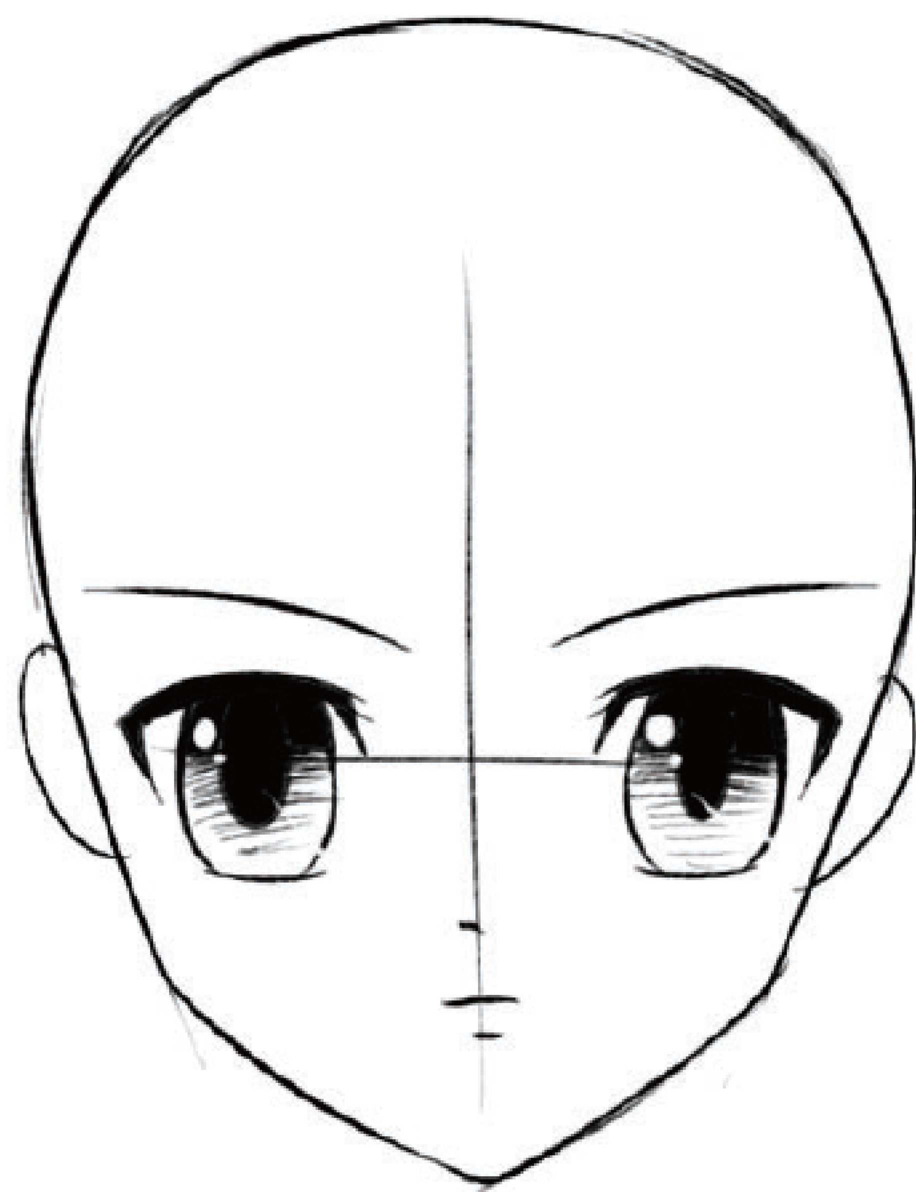
在绘制人物的面部时，为了更准确地绘制出人物头部的轮廓和五官的位置，最常用的就是使用十字基准线，下面就来看看如何利用十字基准线来绘制人物的头部。

运用十字基准线绘制脸部

通常在绘制人物头部时，常使用“O”和“十”来代替人物的头部，再进行深入刻画。使用的“十”字就被称为基准线，下面介绍十字基准线的绘制步骤。







1 绘制一个圆形，并用十字线标出五官的位置。

2 根据圆绘制出脸部的轮廓，左右要对称。这样大致头型就绘制完成了。



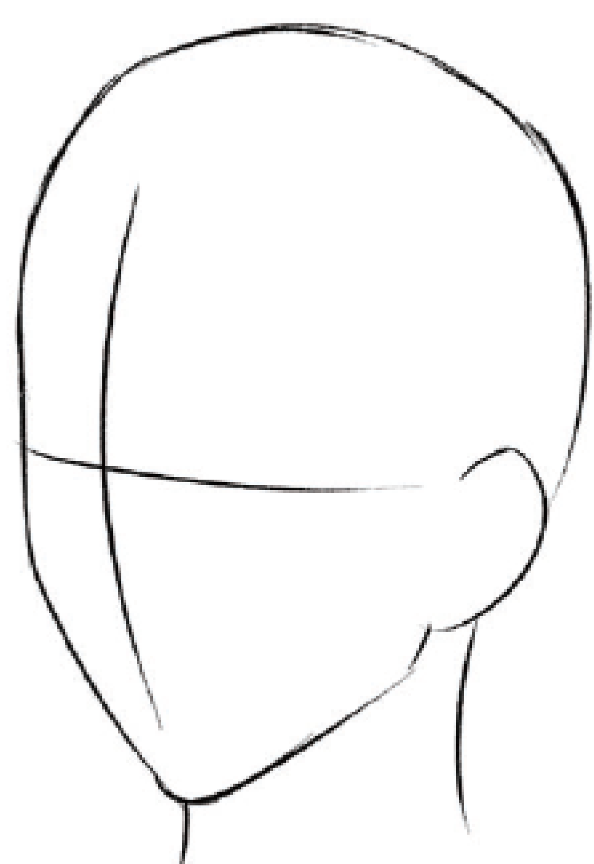


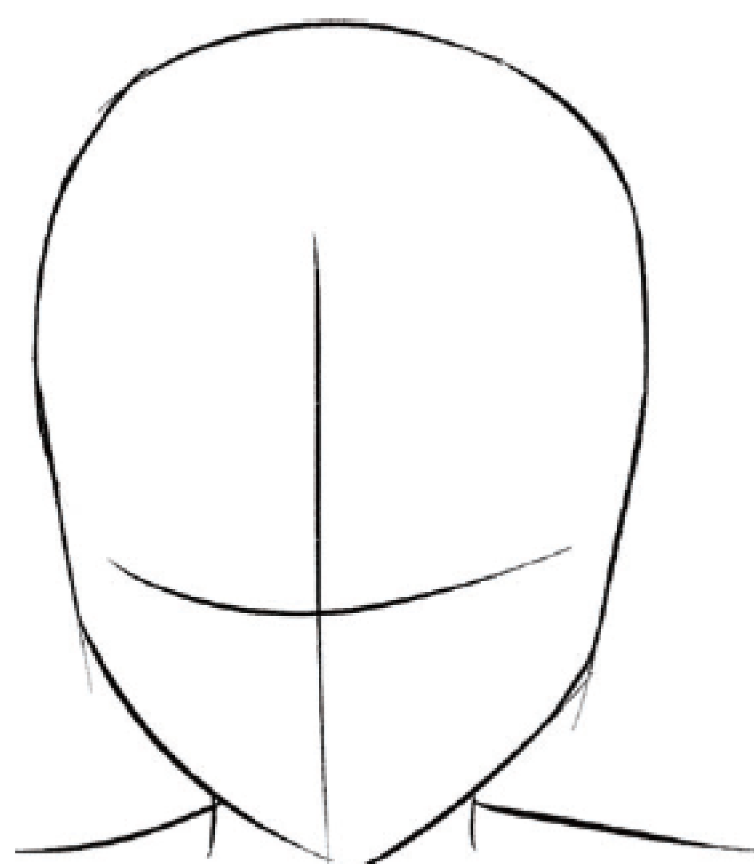
圆就是人物头部轮廓，十字线的竖线是中心线，用来确定鼻子、嘴巴和下巴，而横线用来确定双眼的位置。

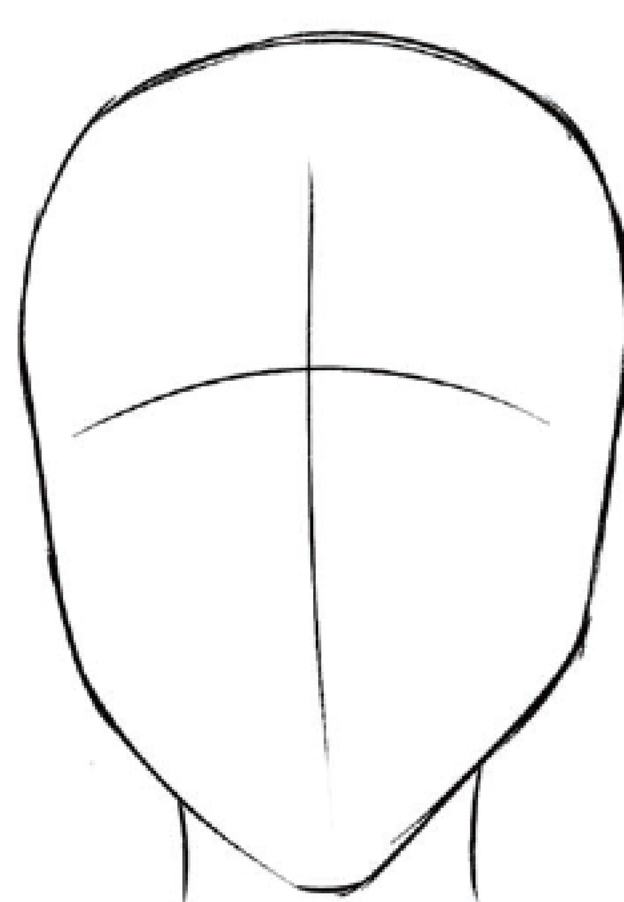
3 用线条勾勒出人物的头部形态，可以用十字线标出人物大概的五官位置，以便后续的绘制。

4 擦去十字线，细化眼睛的轮廓和瞳孔。

基准线在头部不同角度下的变化


侧面时竖线偏向两边


俯视时横线偏下

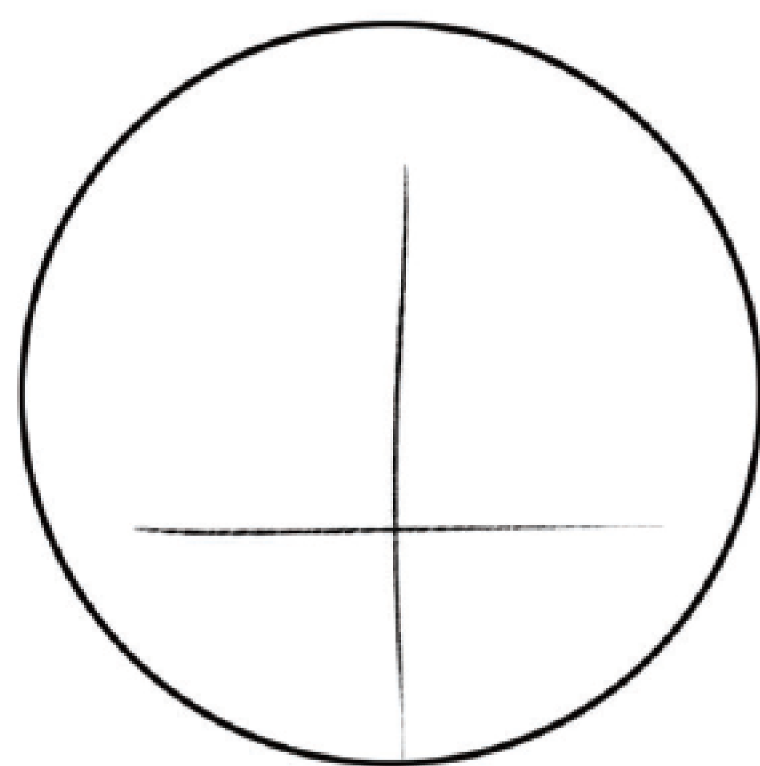
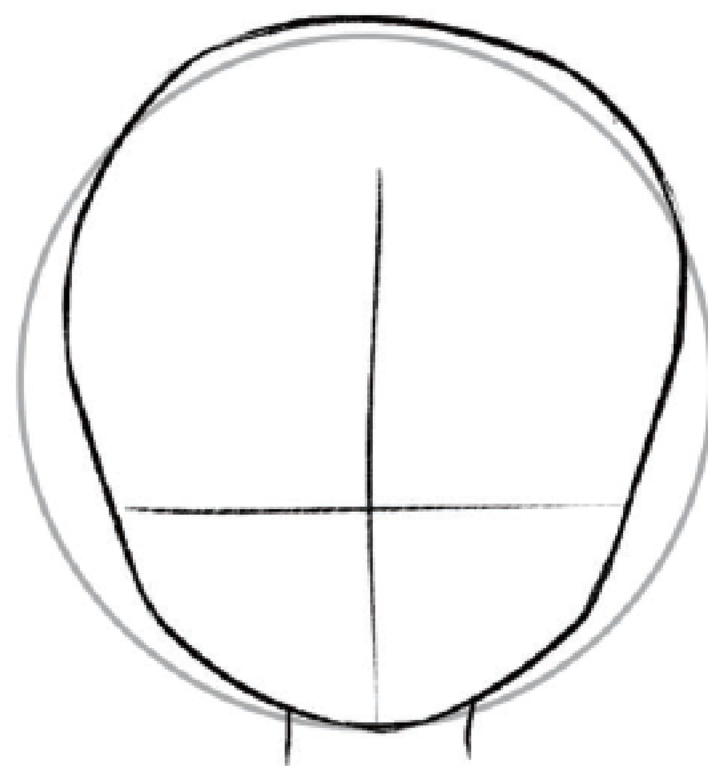

仰视时横线偏上

3.1.3　各种脸型的变化

在漫画中，不同的人物有着不同的脸型，常见的脸型按形状来分有圆形脸、尖形脸和长脸、下面分别介绍这三种脸型的特征和绘制方法。

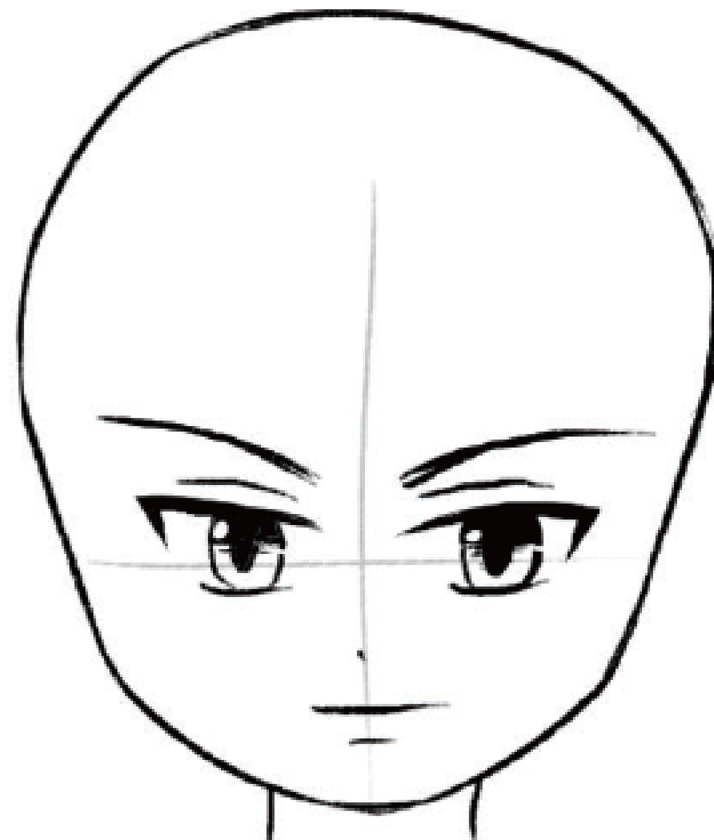
圆形脸

圆形脸的轮廓是标准的圆形，一般无须绘制出人物的下巴，鼻子和嘴巴比较小巧，眼睛很大。圆形脸一般用来绘制年龄较小的孩子或者是Q版人物。

首先用标准的圆形和十字线表现人物的脸部，在圆的基础上绘制出一个圆脸。


圆形脸的女性


圆形脸的男性

圆形脸的女性和男性的轮廓差异并不大，主要在于五官，女性的眼睛较大而圆，男性的眉毛要比女性的眉毛粗一些，嘴巴可以绘制得大一些以便区别。

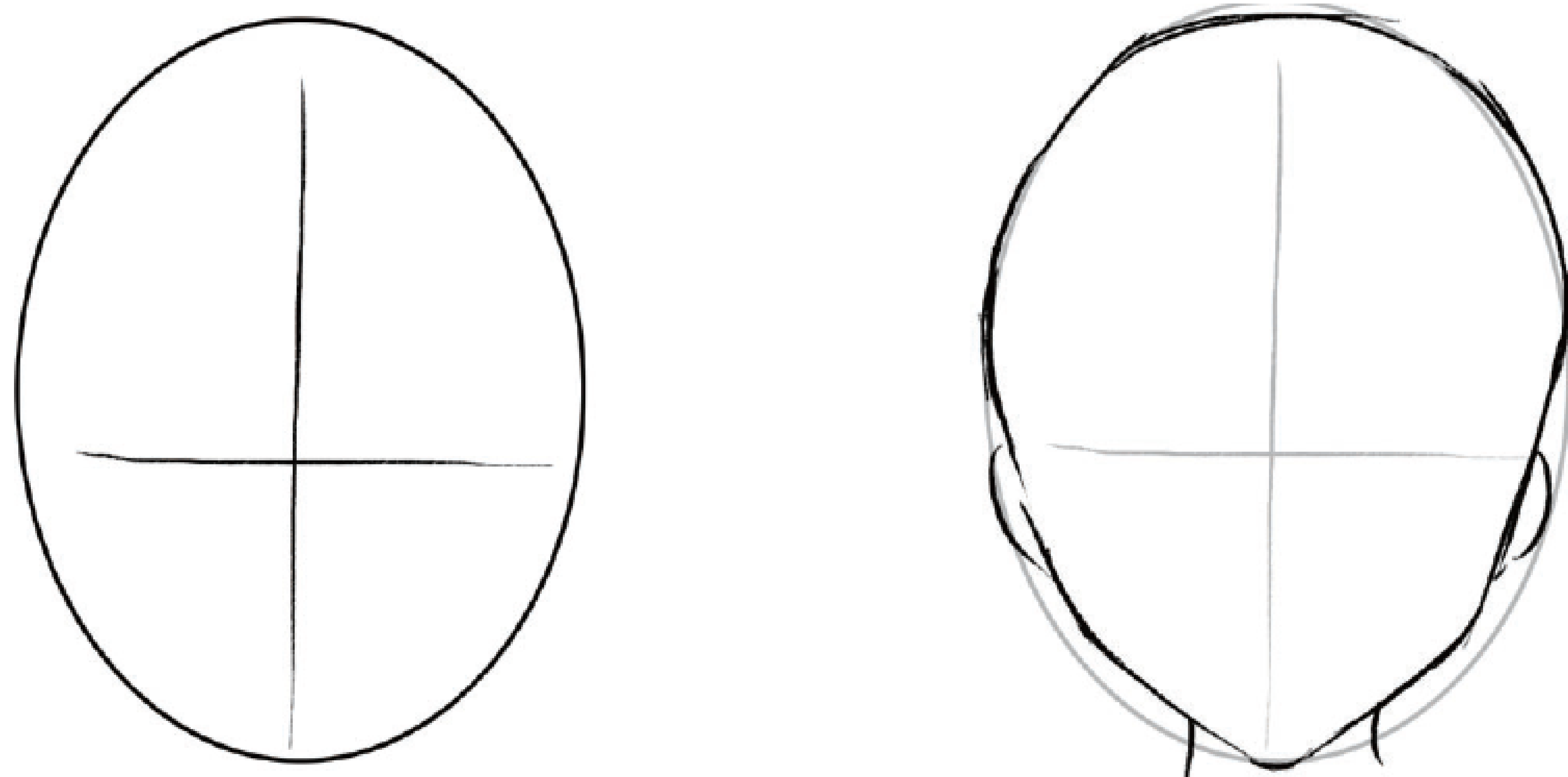


圆形脸添加头发后的效果图如下：

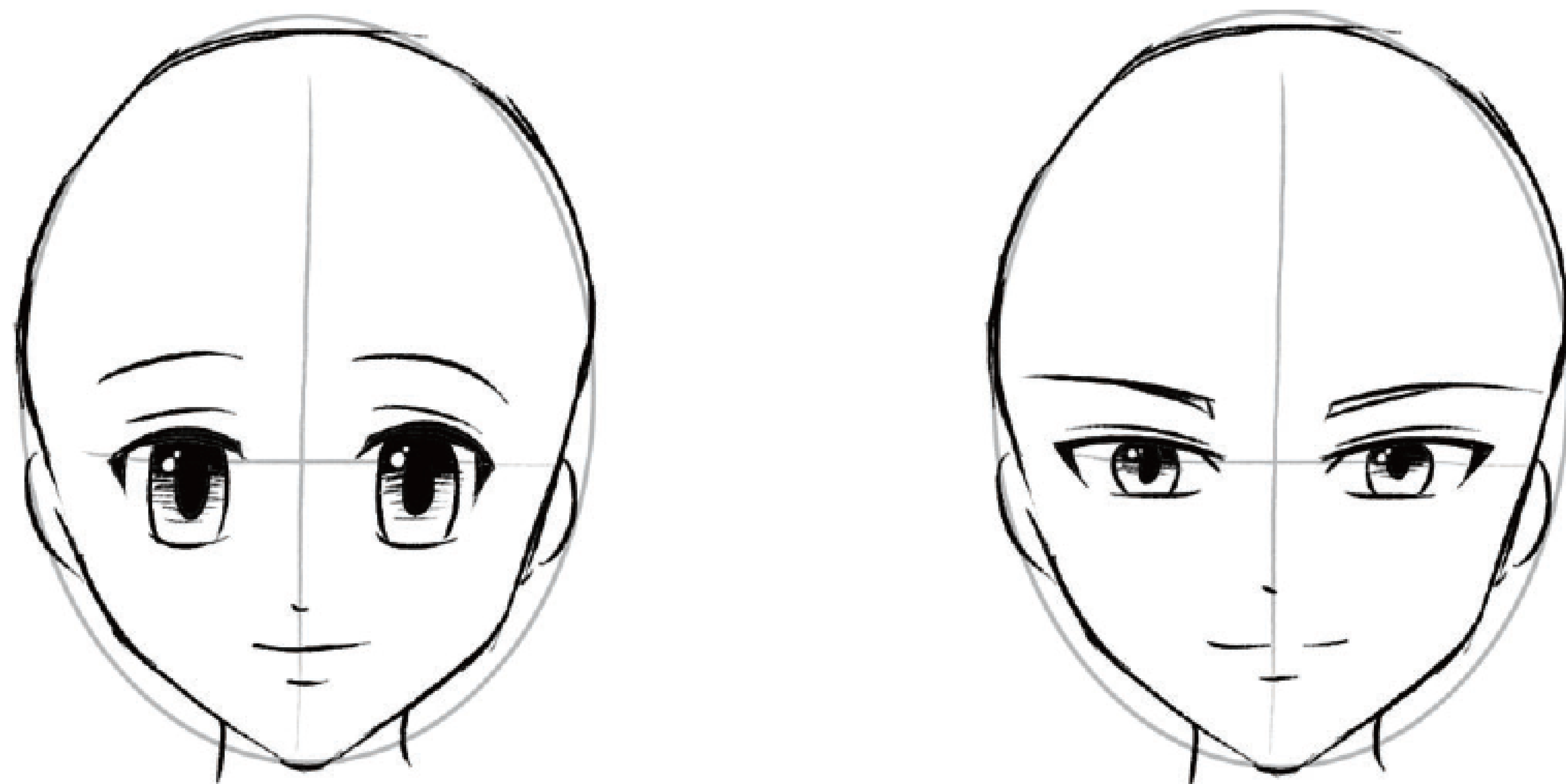


尖形脸

尖形脸在漫画角色中比较常见，常常用于少年少女型的漫画角色。尖尖的下巴会使人物的五官看起来更加精致。



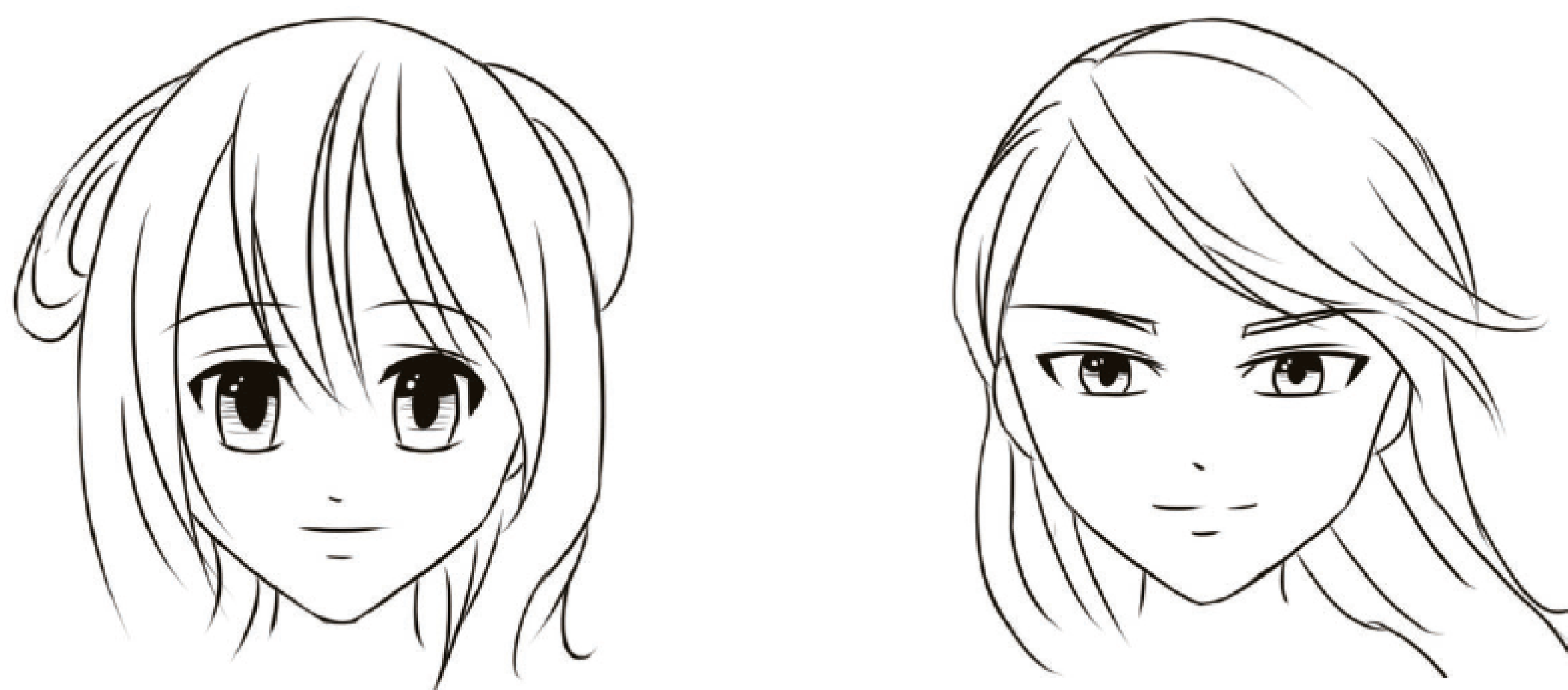
通过椭圆和十字基准线确定人物的头型，再根据椭圆绘制出人物的脸型。



尖形脸的女性　　　　尖形脸的男性

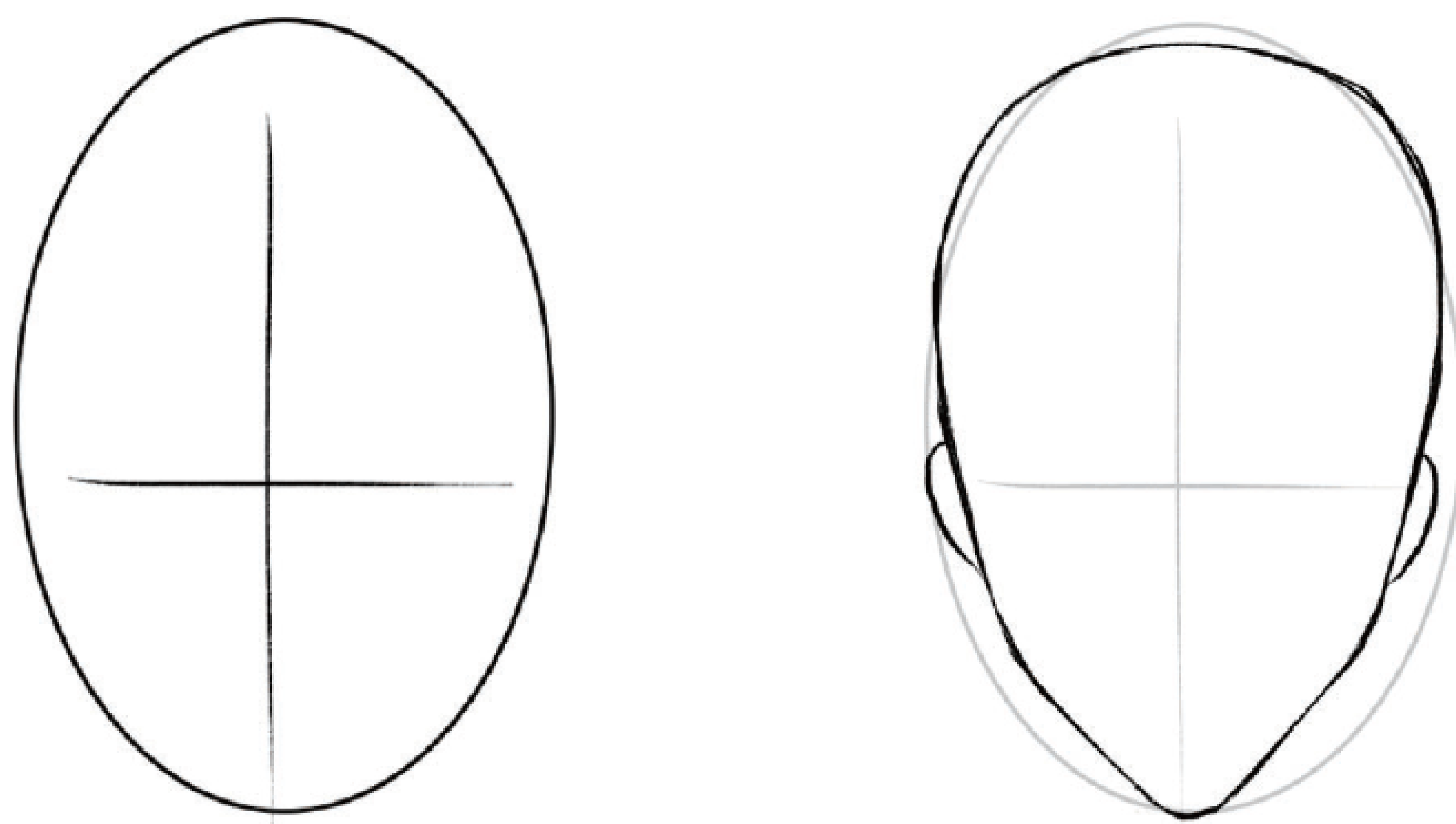
尖形脸的男女角色脸部轮廓会有一些细微的变化，男性的下巴相对女性的下巴会宽一些，另外男性的眼睛会比女性的眼睛要小而细长。注意绘制尖形脸的下巴时也不要太尖了，否则看起来会很生硬。

尖形脸添加头发后的效果图如下：

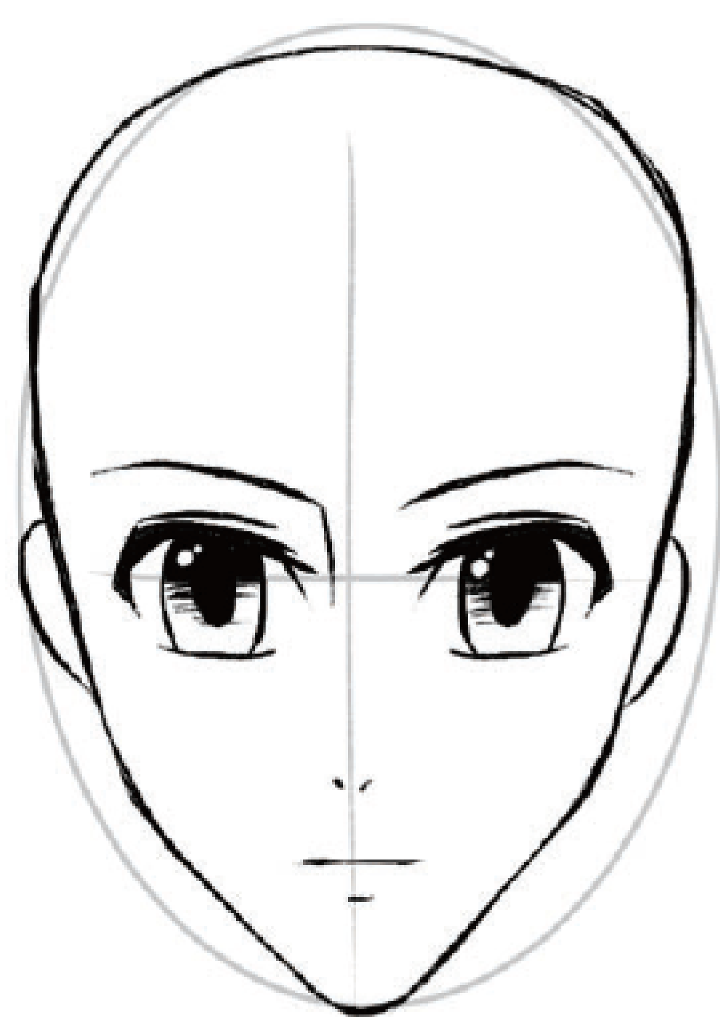


长脸

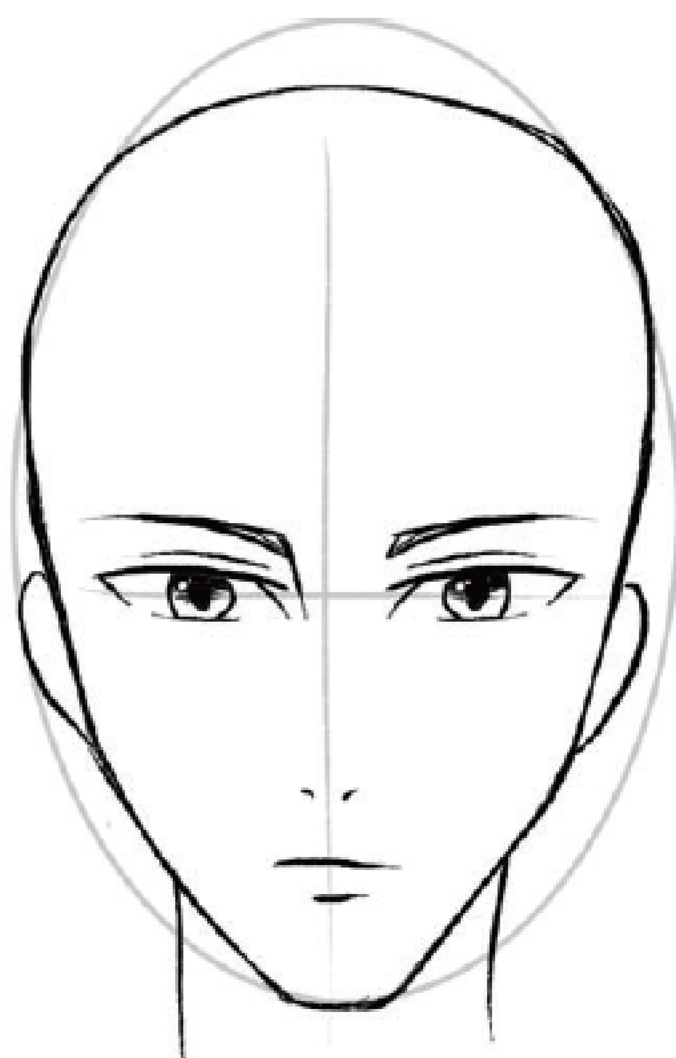
长脸的轮廓线比较明显，眼睛的纵向位置相对集中于人物脸部的中心，是比较标准的五官位置。绘制长脸时五官也会比较明显，所以人物看起来会比较成熟，一般用来绘制中年人等漫画人物。



利用椭圆形和十字基准线确定头部，然后在椭圆的基础上绘制出长脸的轮廓。



长脸的女性

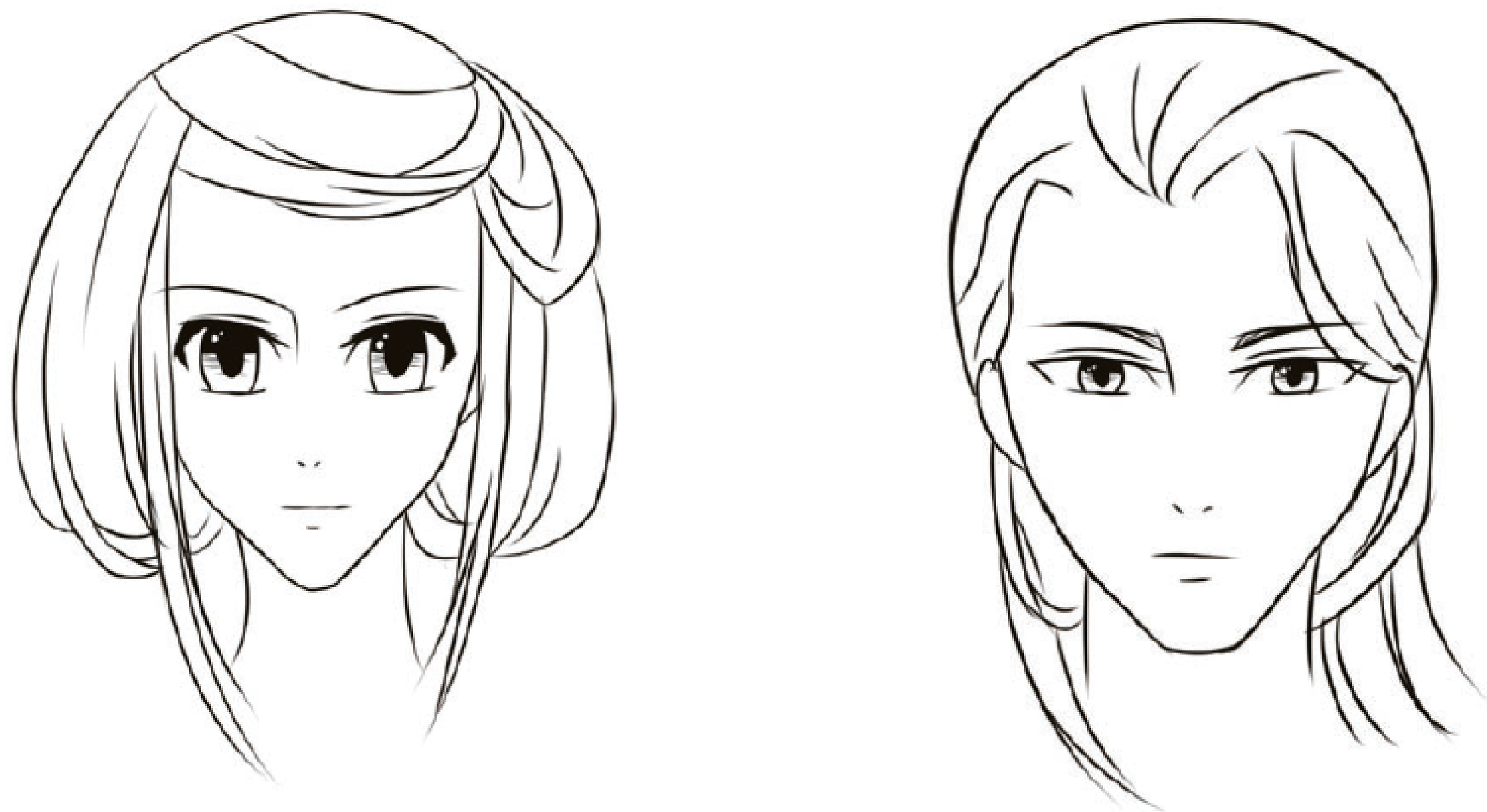


长脸的男性

长脸的男性和女性头部的差别很明显，女性的脸部轮廓柔和，下巴很小，而男性的脸部轮廓硬朗，下巴明显较宽。



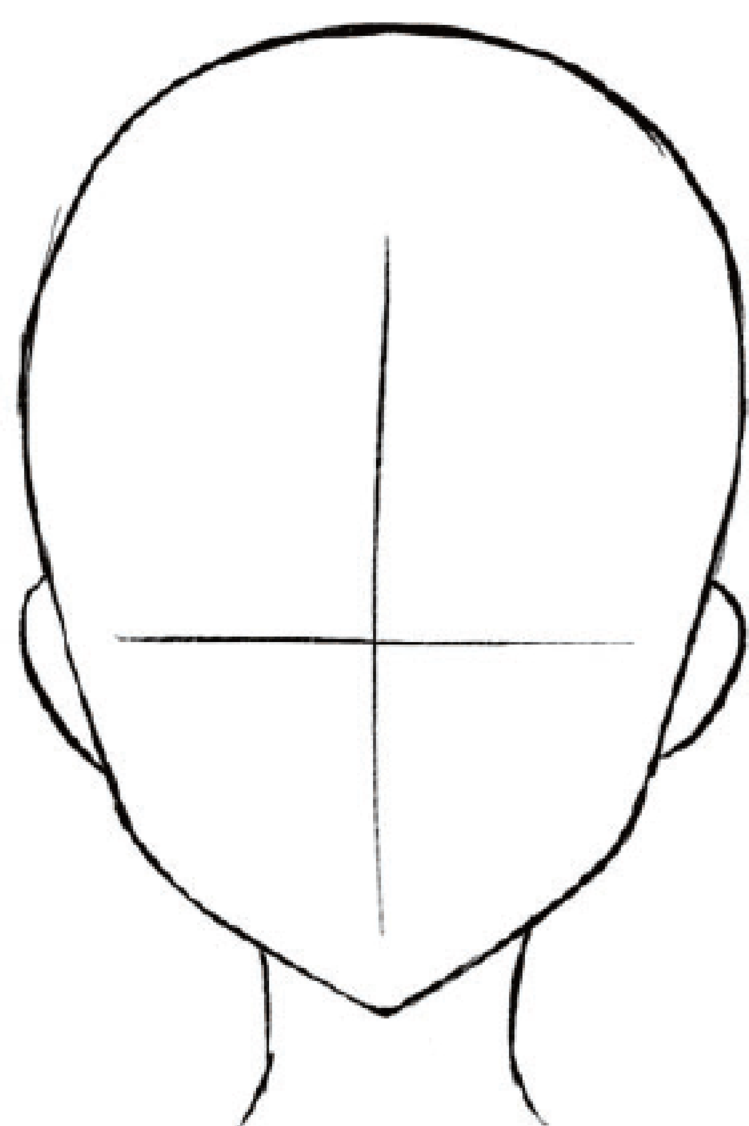
长脸添加头发后的效果图如下：



3.1.4 不同角度的头部表现

头部在不同镜头的角度下会有所变化，因此人物的头部会有正面、侧面和半侧面之分。

正面头部的绘制方法



1 用线条勾勒出人物的头型，可以用十字线标出人物大概的五官位置。



2 继续用线条绘制出人物额头、眉毛、鼻子和嘴巴的大概位置。

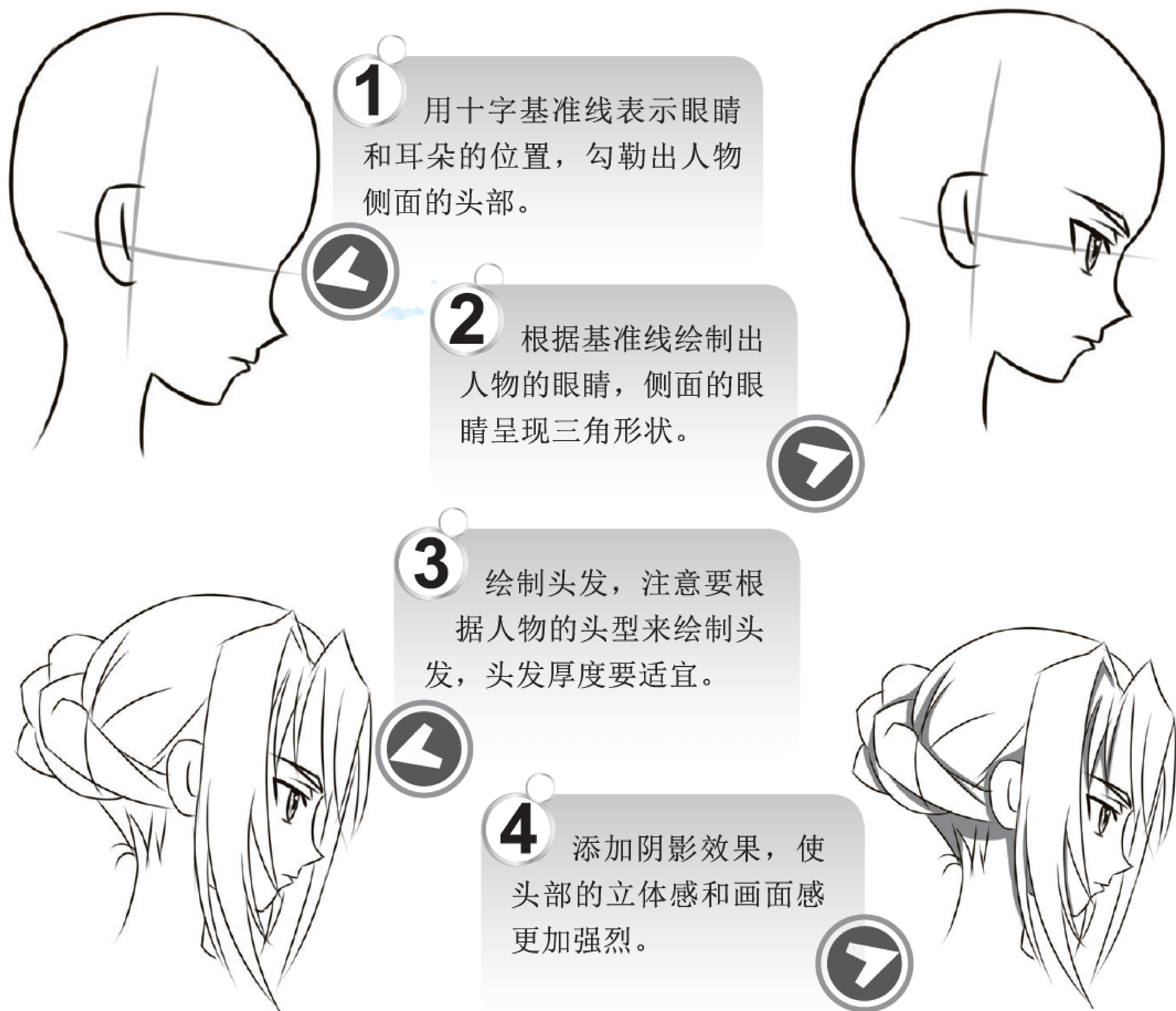


3 给人物添加头发，注意头发的厚度要适宜，绘制头发时要有层次感。

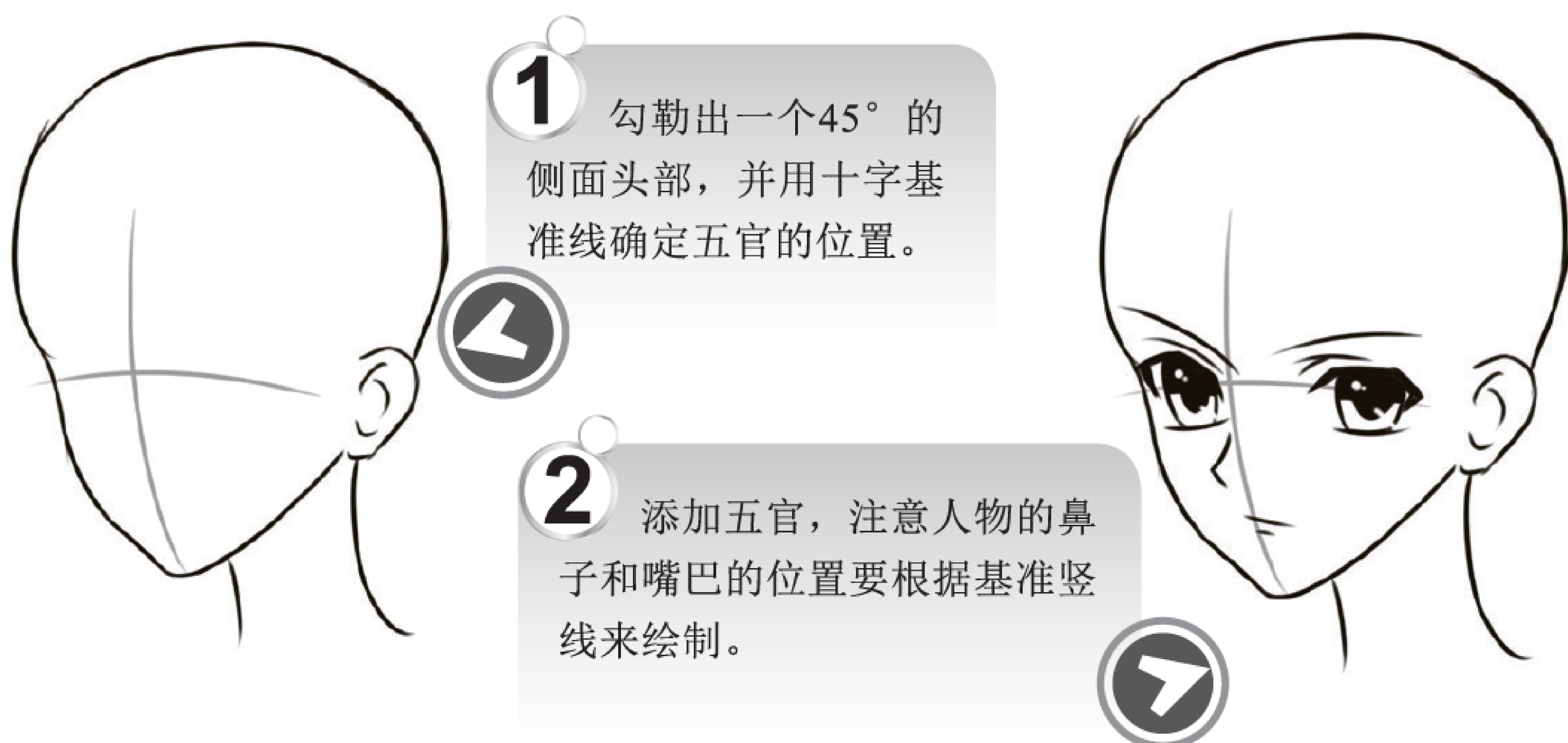


4 将多余的线条去除，绘制阴影，最终效果图完成。

侧面头部的绘制方法



半侧面头部的绘制方法









3 添加人物的头发，完善人物的眼睛。注意眼睛的高光要一致。



4 绘制阴影，头发在额头上投下的阴影也要绘制出来。

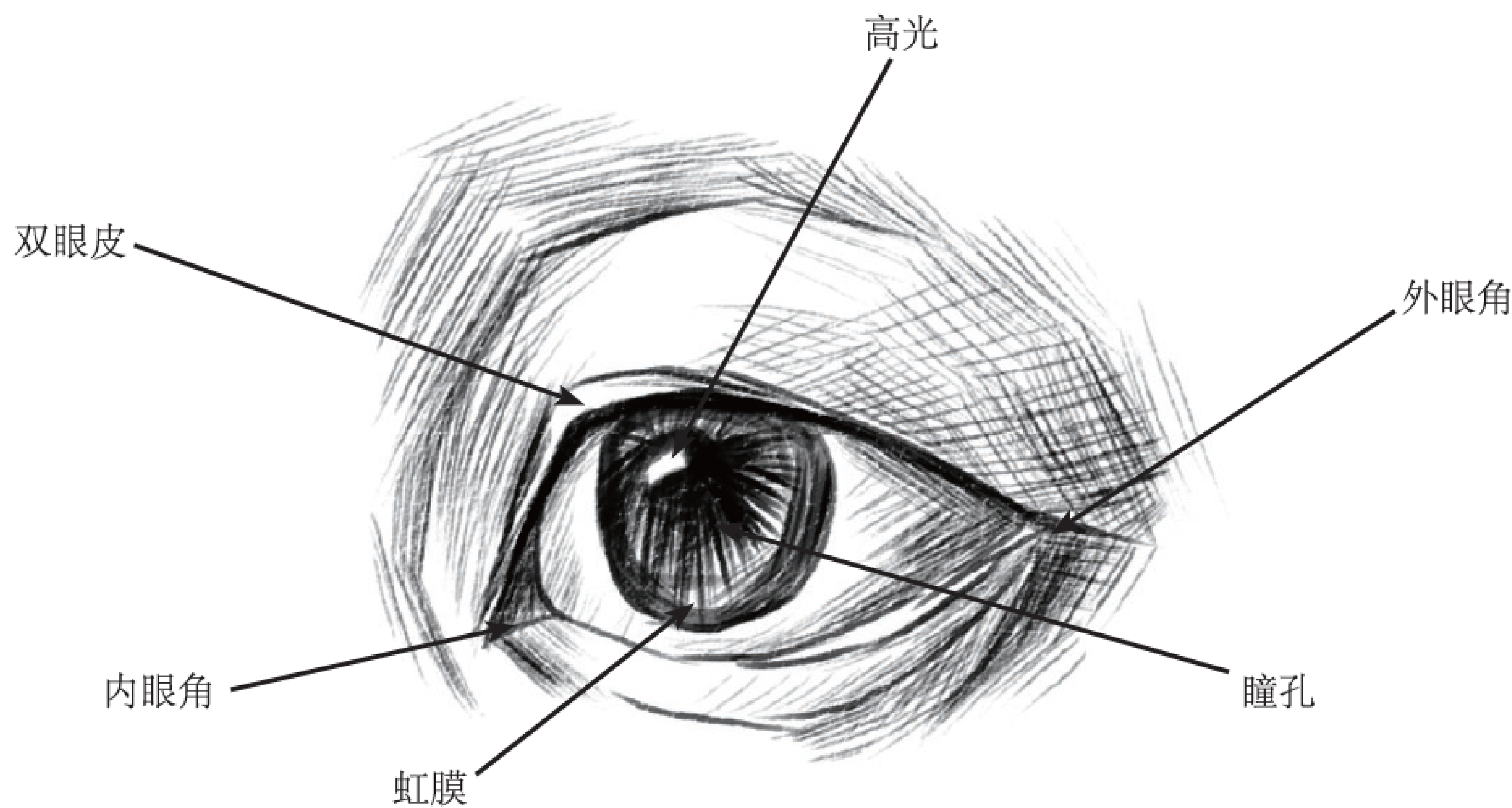
3.2 五官的绘制技法

前面学习了人物头部轮廓的绘制，本节就来学习人物五官的绘制。五官是由眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴和耳朵构成的。人物的五官看起来很简单，但是每个细节部分却很复杂，要想绘制出精致生动的五官，就要掌握五官的基本原理，下面就来看看它们的基本构成和绘制方法。

3.2.1 眉眼的绘制技法

眉眼即眉毛和眼睛，通常眼睛与眉毛是结合一起来绘制的。眼睛是由眼球和覆盖眼球的眼皮构成。在漫画中，眉眼是表现人物五官相貌的关键，一双传神的眼睛能使整幅作品事半功倍，所以学习绘制眉眼是很关键的。

写实眼睛的特征

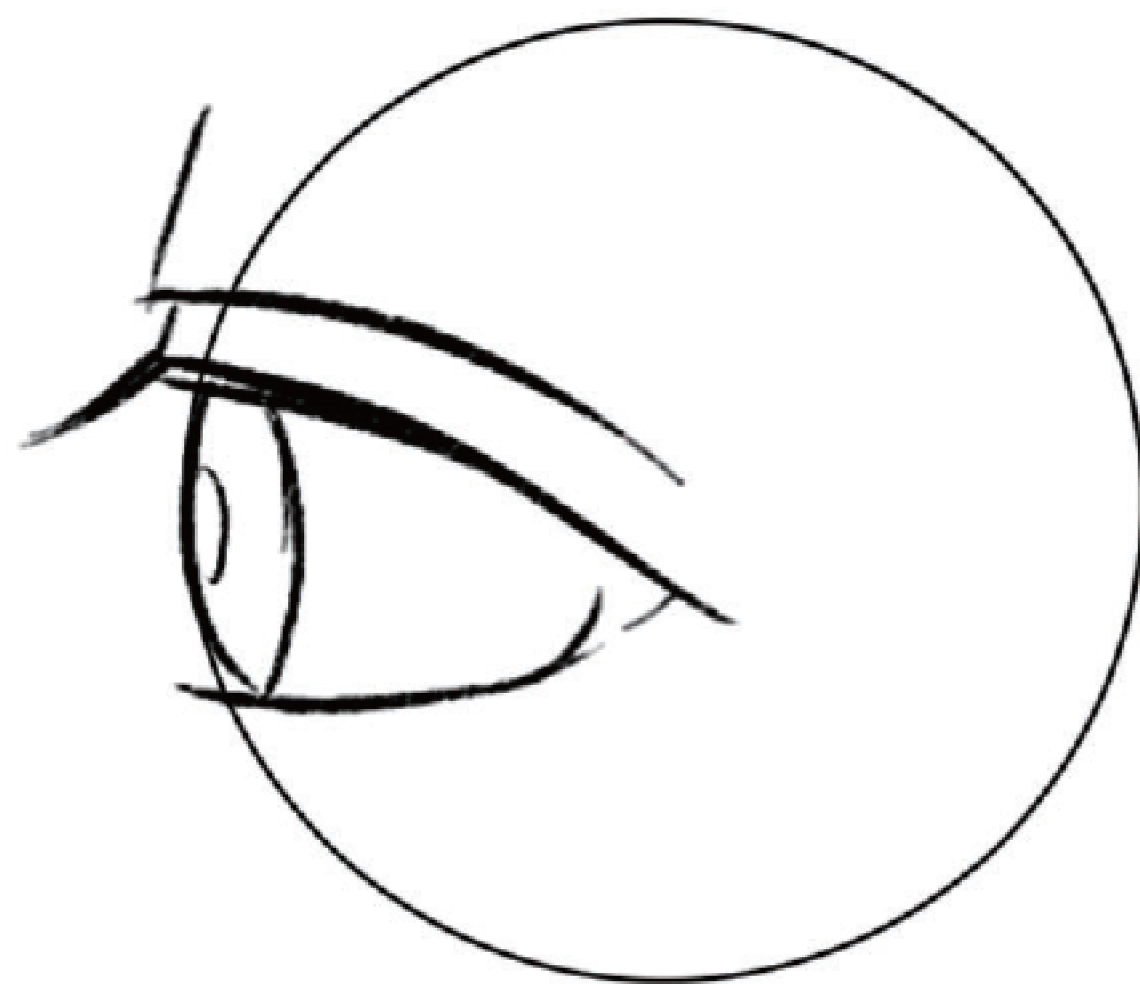


写实眼睛示意图

不同角度下的眼睛特征



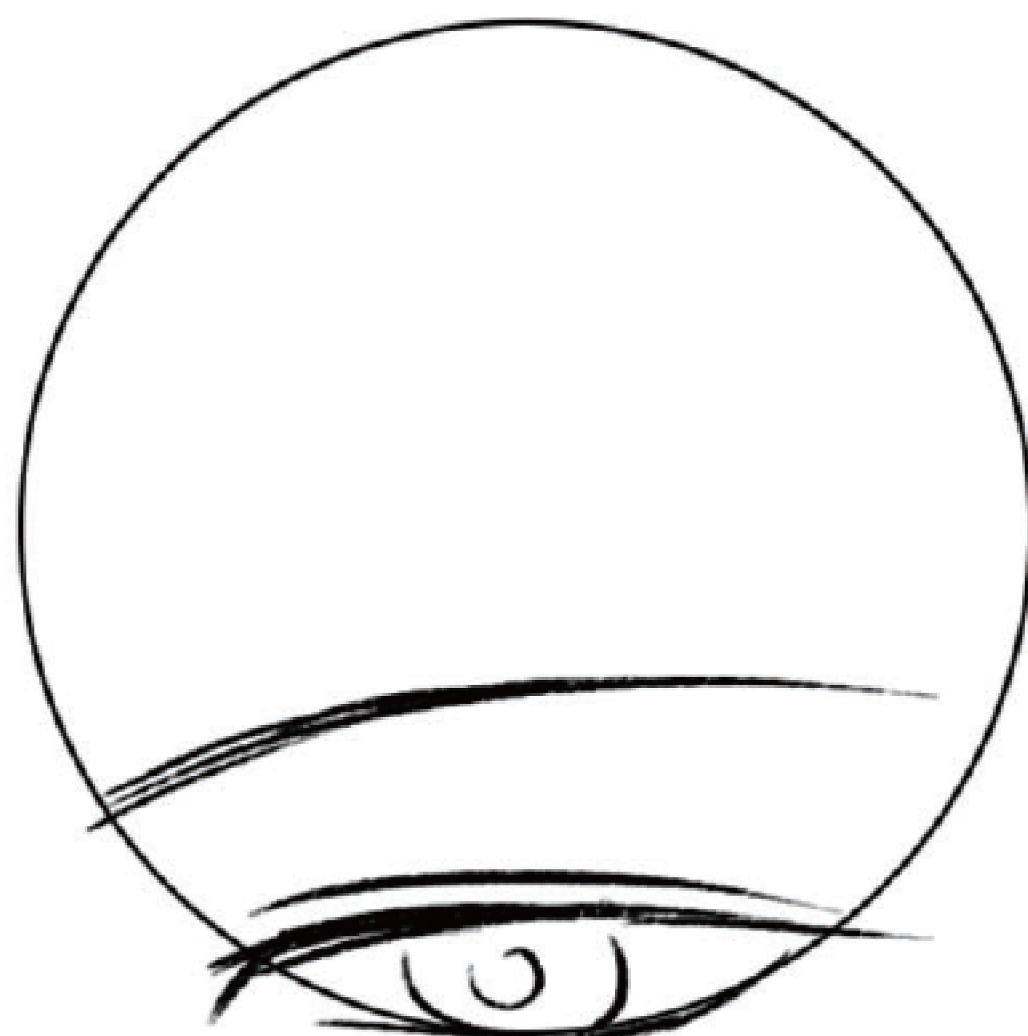
正面看时，眼睛没有变化



侧面看时，眼睛呈三角形状

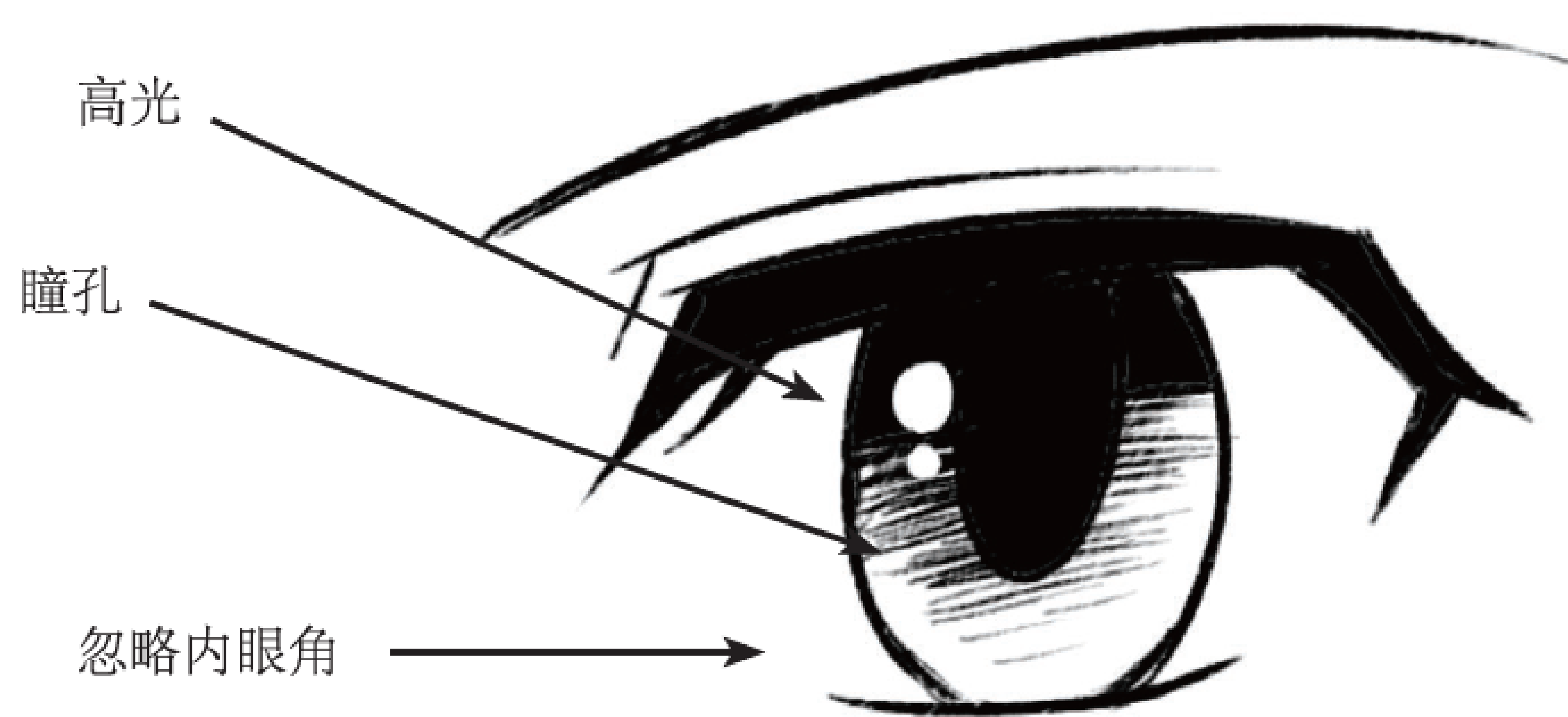


仰视时，眼睛变得细长，弧度向上。



俯视时，眼睛变得细长，弧度向下。

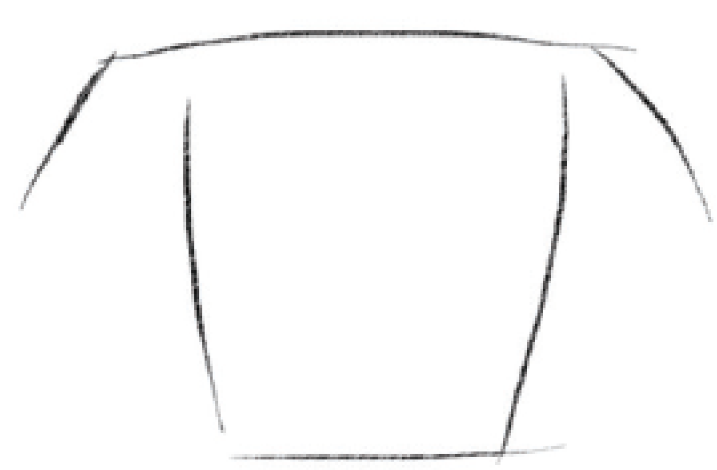
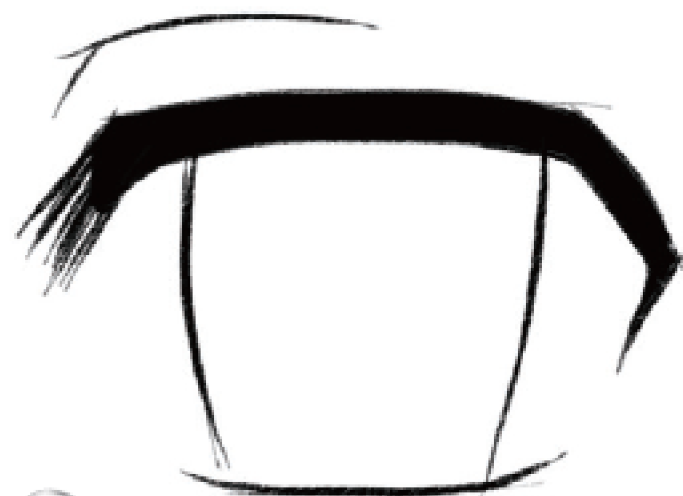
漫画人物的眼睛特征



动漫人物的眼睛比写实的眼睛要大。眼珠绘制得大一些会使人物看起来乖巧可爱，反之会显得成熟一些。瞳孔与高光是表现人物视线的方法，还可以强调两者的明暗对比。



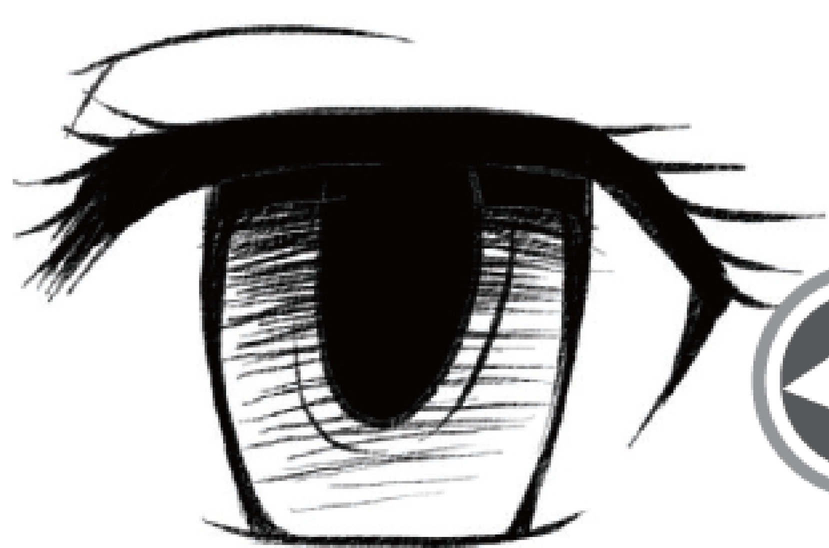
绘制眼睛的基本流程

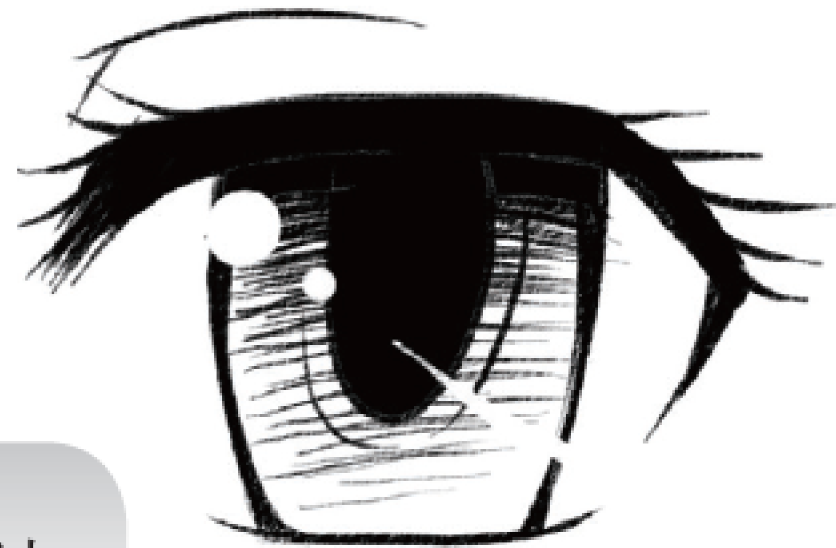

1 绘制眼睛的大致轮廓。

2 细化眼眶，添加睫毛。

3 绘制出瞳孔的结构。



4 给眼球填色，注意虚实的变化。



5 添加高光，使眼睛更加有神。






男性的眼睛一般只露出一半的眼珠，眉毛较粗，眼睛细长。

各种眼睛的表现手法





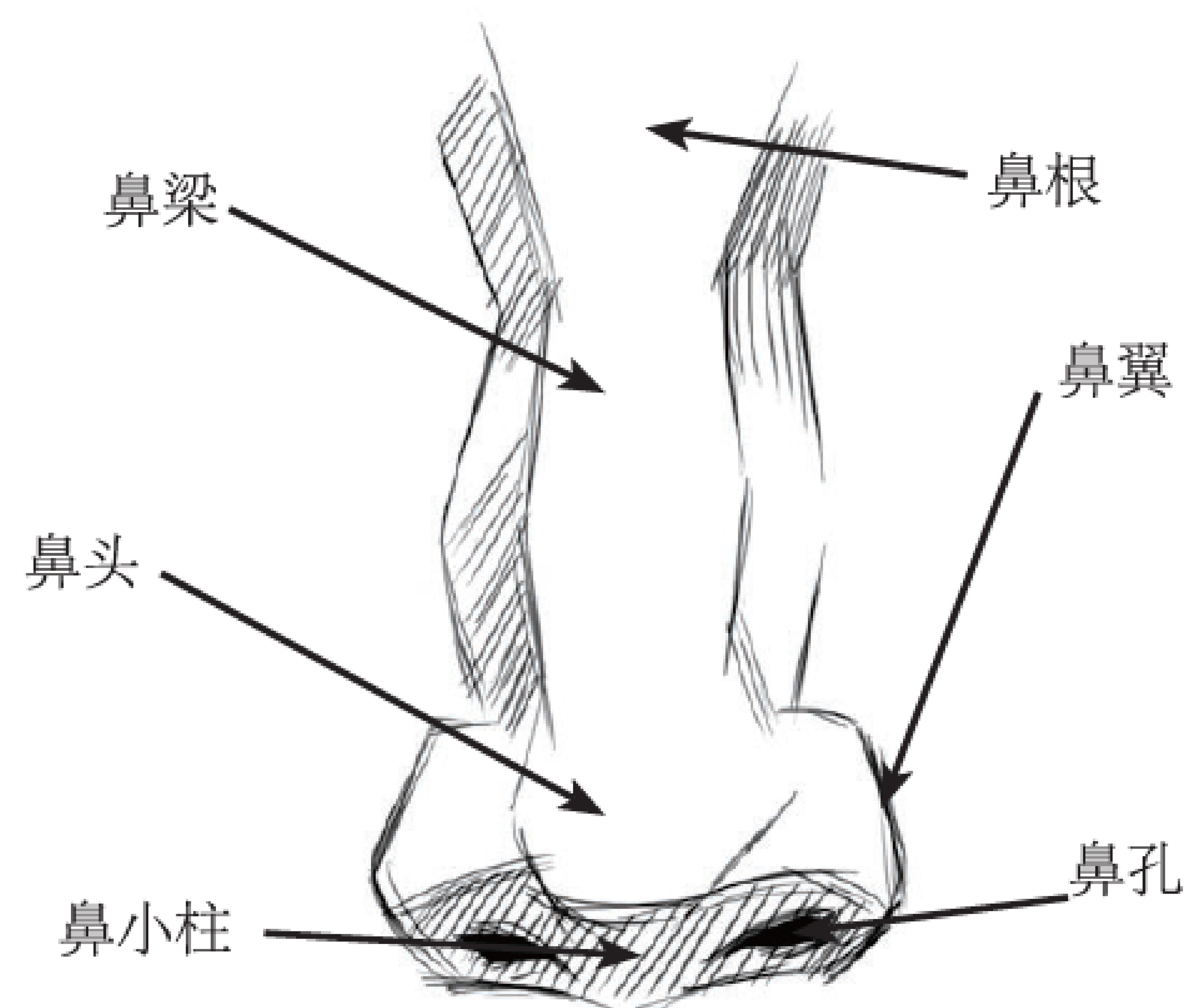


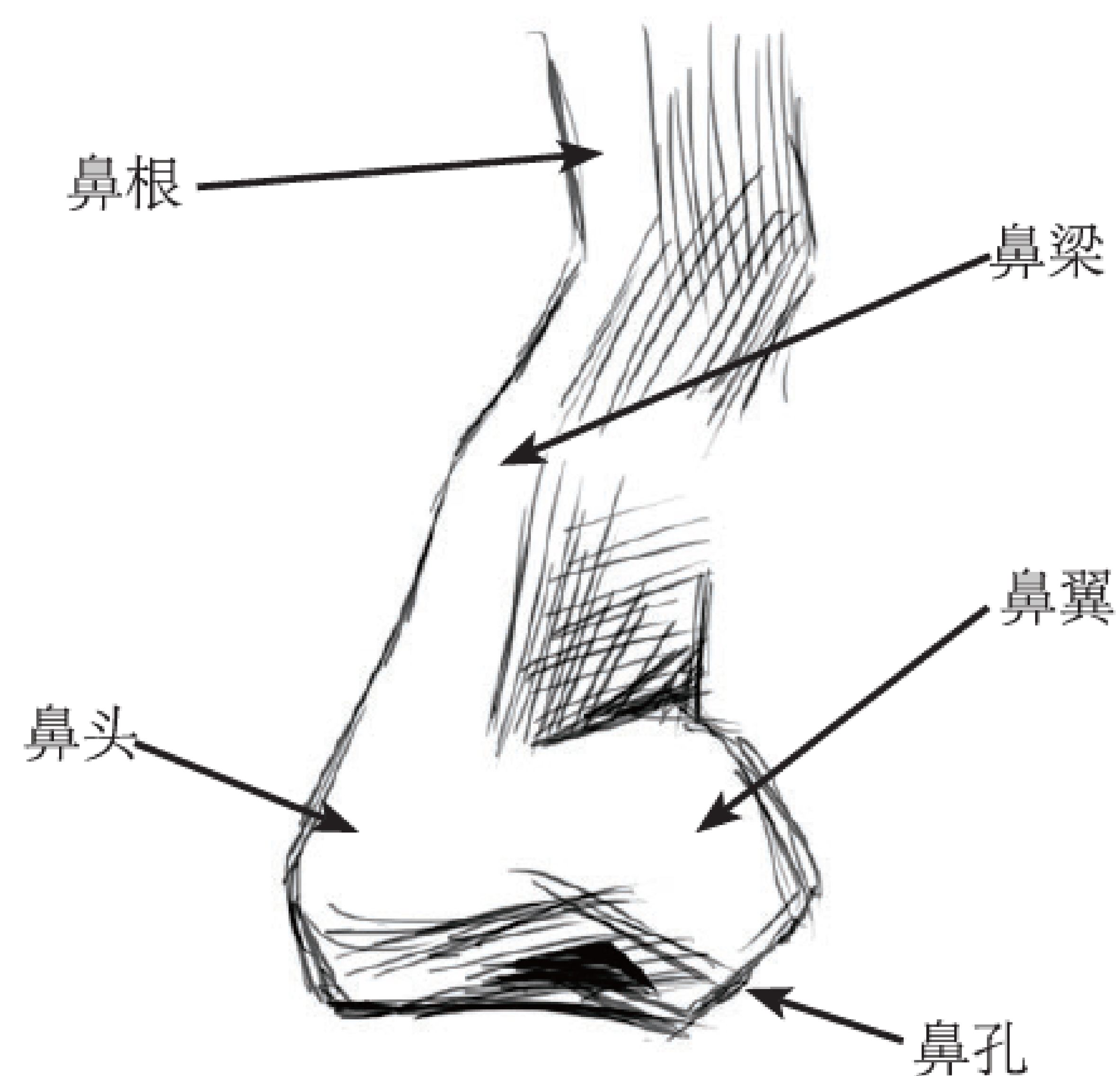



3.2.2 鼻子的绘制技法

通常来说，鼻子由鼻梁、鼻翼、鼻头和鼻孔4部分构成，而漫画中的鼻子是由鼻梁和鼻孔组成的，鼻子并没有眼睛那么重要，但却是表现面部立体感的关键部位。

鼻子的结构





各种鼻子的表现手法

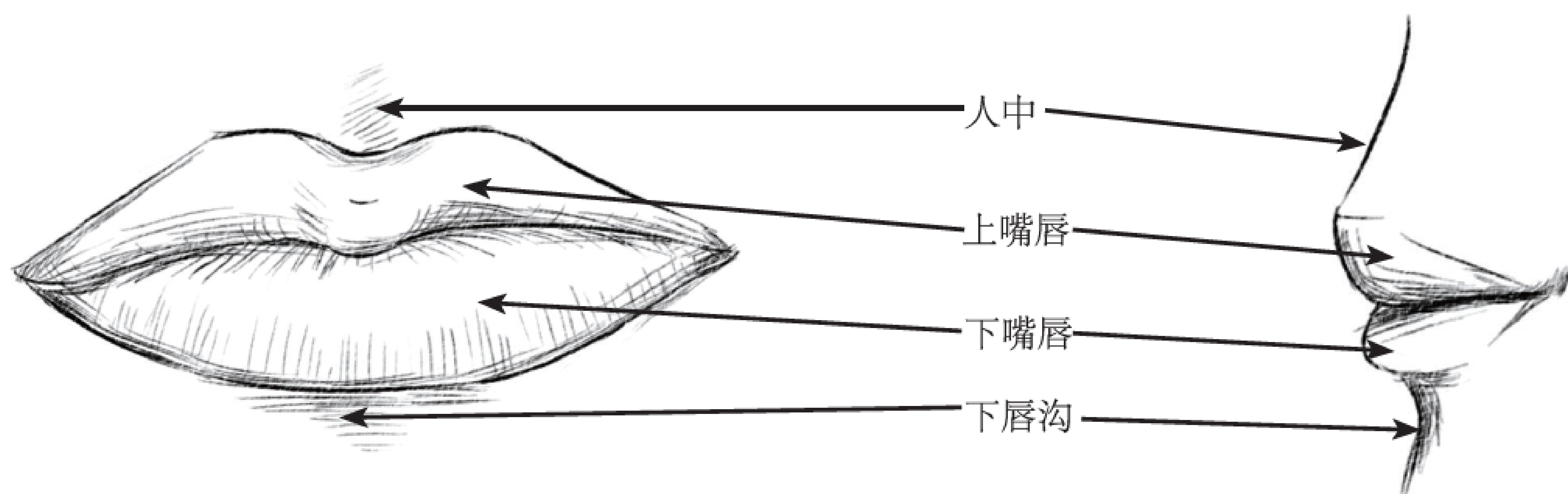


3.2.3　嘴巴的绘制技法

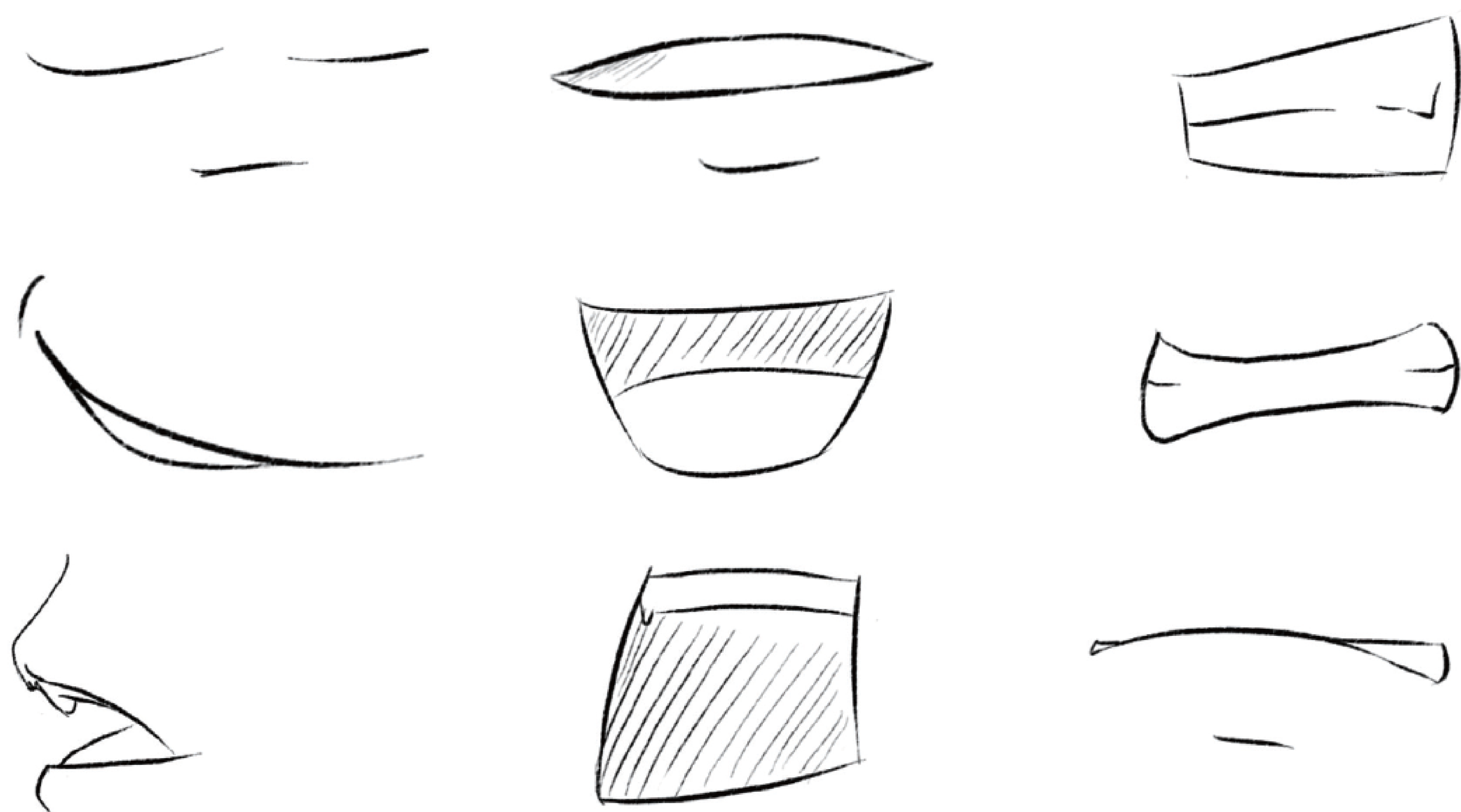
嘴巴是由人中、上嘴唇、下嘴唇和下唇沟4部分构成的。在漫画中，人物嘴唇的绘制比较简化，有时会对嘴巴进行夸张地放大或缩小。对于非常可爱的人物，嘴唇有时候也可以省略。另外，绘制嘴巴时还要注意与下巴的关系。



嘴巴的结构



各种形态嘴巴的表现手法

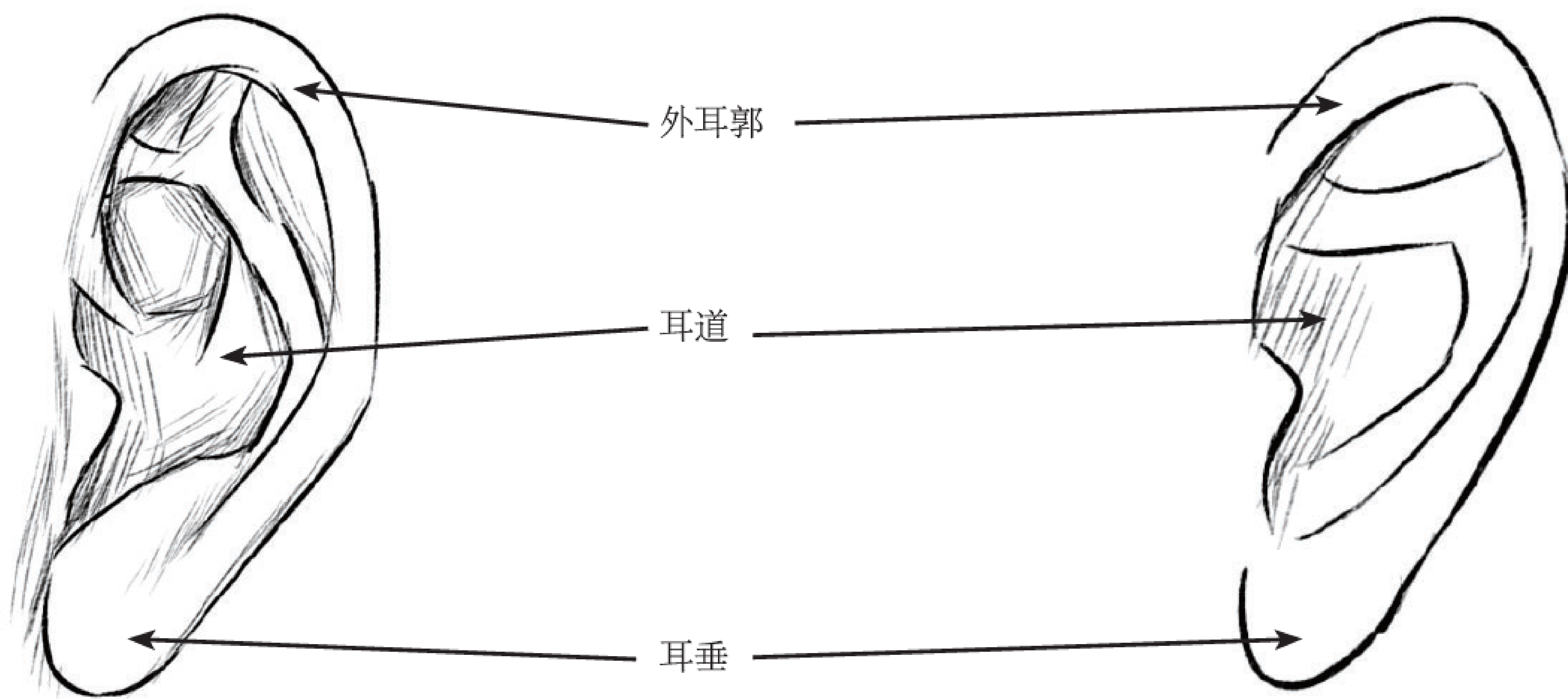


不同角度下嘴巴的表现手法



3.2.4 耳朵的绘制技法

耳朵长在头部的两侧，因为很容易被头发遮挡住，所以在塑造人物时常常被忽略。但要绘制出真实有立体感的耳朵也是必不可少的。



不同角度下的耳朵表现手法



正面耳朵



侧面耳朵

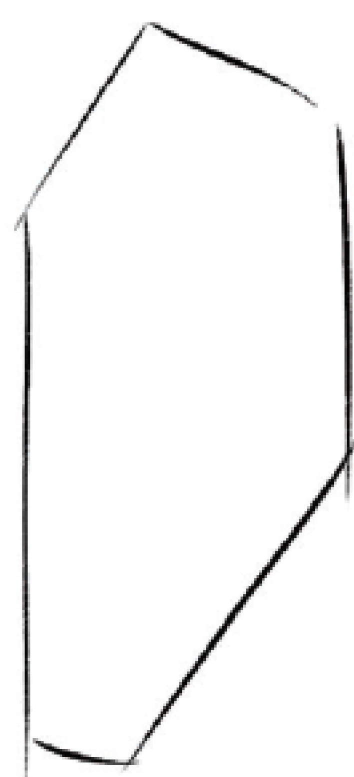


背面耳朵

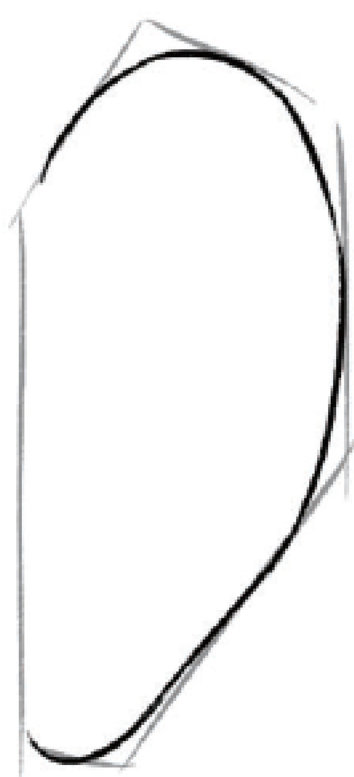


顶面耳朵

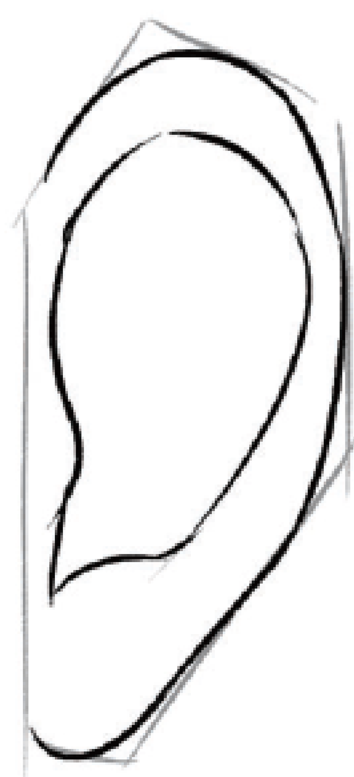
耳朵的绘制方法



1 绘制耳朵的大致结构。



2 绘制耳朵的外轮廓线。



3 绘制耳朵的内部轮廓线。



4 完善耳朵的结构。



简化耳朵的变化



特殊的耳朵表现手法

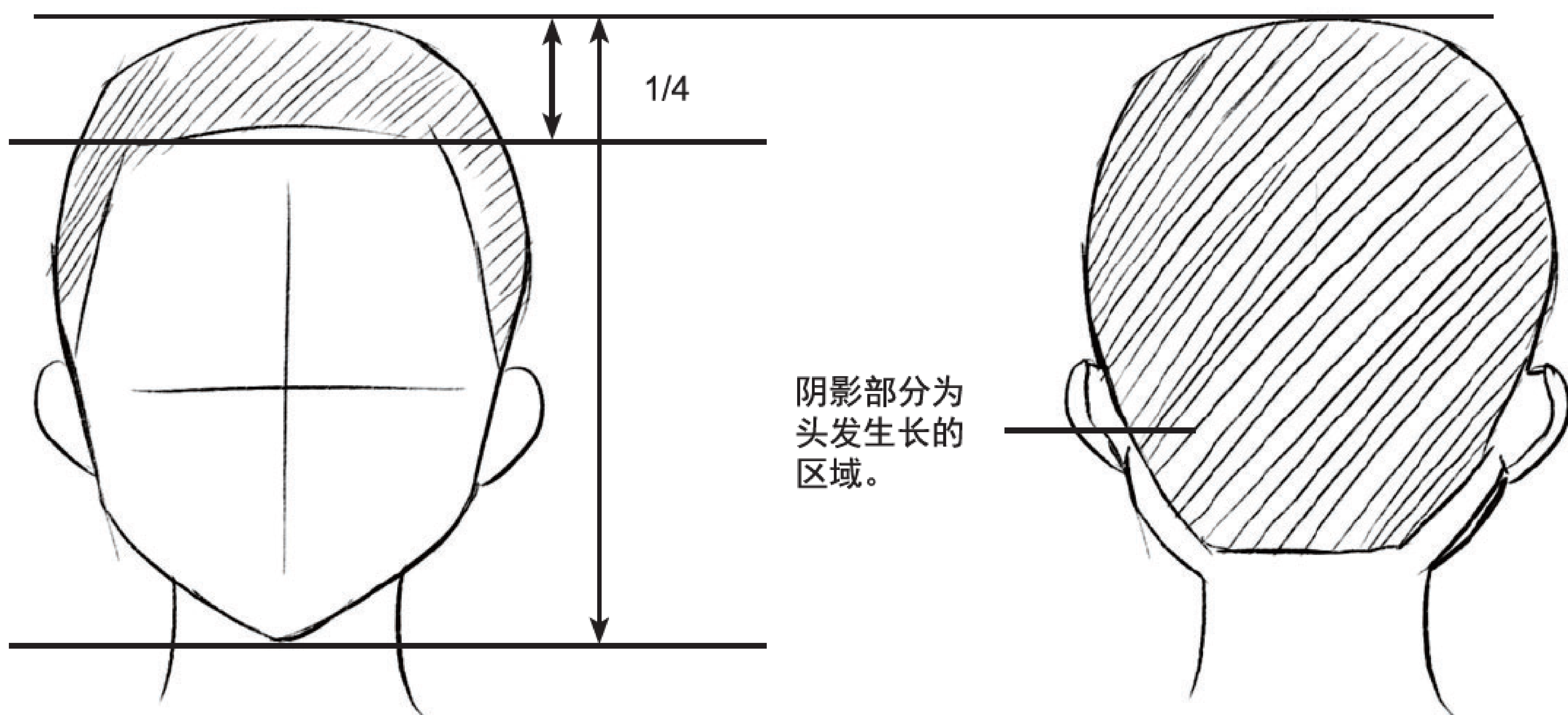


3.3 发型的绘制技法

漫画中，同一风格的人物五官变化都不是很大，发型却成为辨识人物最好的方法。在塑造人物时，要注重人物发型的长度、发色、发质和厚度等几个要素，本节就来看看如何为人物角色绘制发型。

3.3.1　头发的生长规律

在绘制头发之前，首先要了解头发生长的位置比例和生长规律。



头发的绘制方法





1 首先定义一个人物的头部轮廓，然后根据头骨绘制出头发的大概样式。注意头发不宜过厚或者过薄，适当的厚度可体现头部的立体感。





2 由发旋开始向两边头发生长的方向绘制头发，将刘海绘制出来，逐渐分出头发的层次感来。

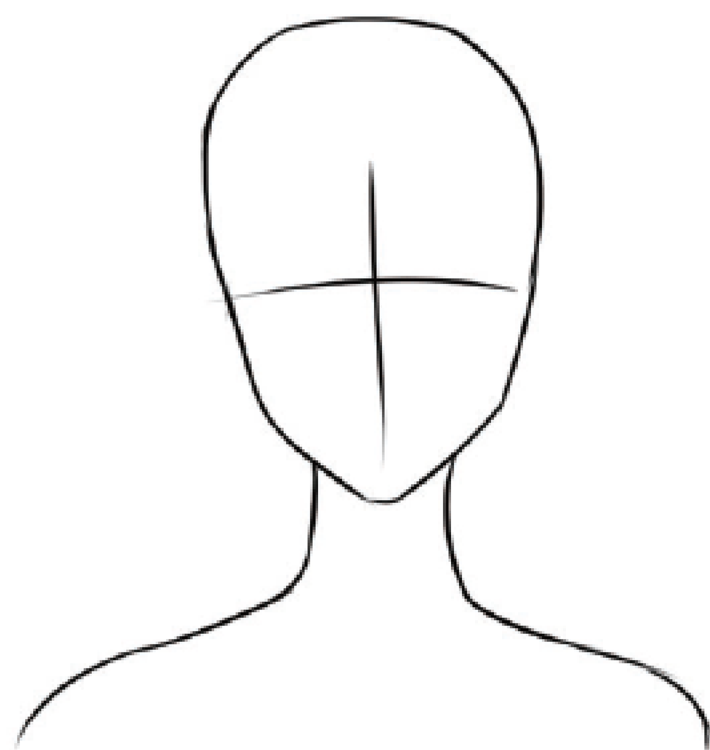






3 继续刻画头发。注意每缕头发的形态都要不一样，最后清理多余的线稿，完善眼睛的绘制，头发的最终线稿绘制完成。

头发的绘制案例



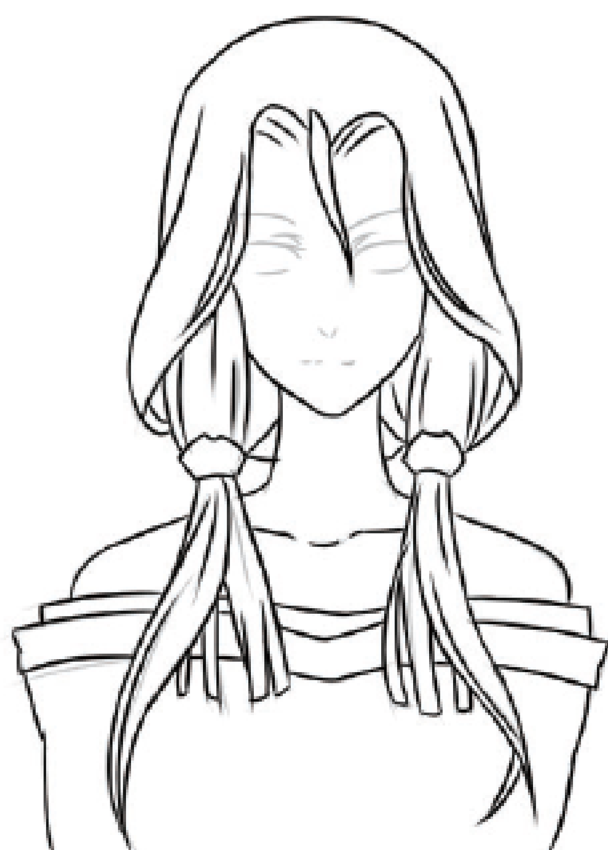
1 勾勒出人物侧面的头型。



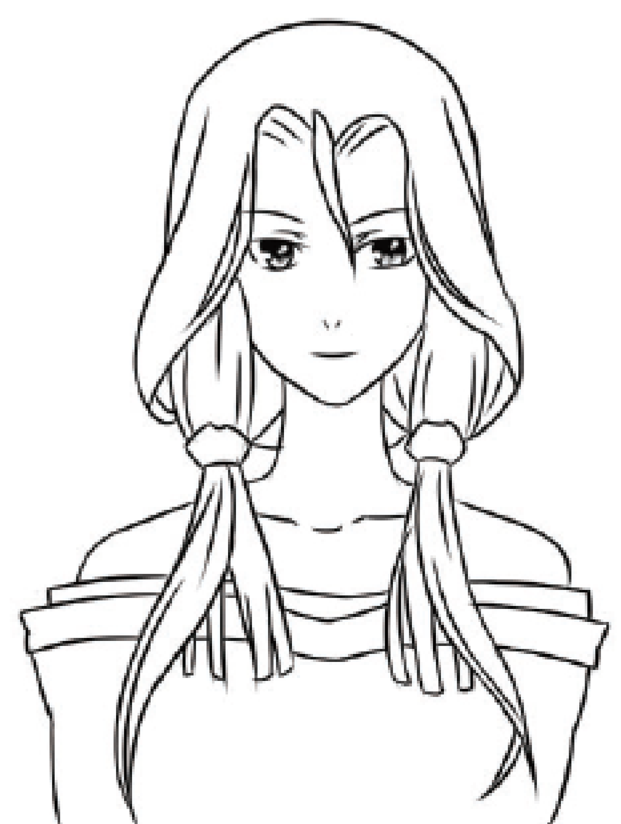
2 根据头型绘制出头发的大致样式。



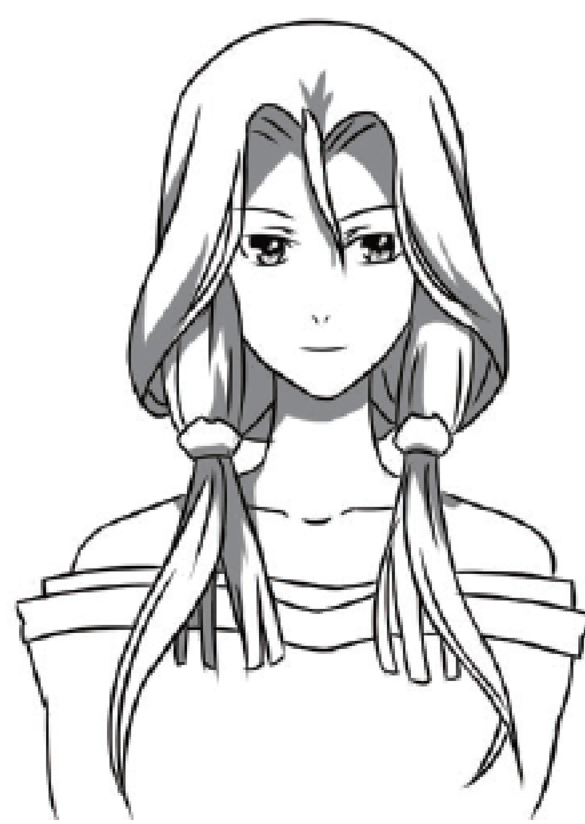
3 细化头发的层次感，使头发丰富起来。



4 在草图的基础上将头发和衣领绘制出来。



5 绘制出人物的五官，注意眼睛的透视感要正确。



6 绘制阴影，使人物的立体感增强。

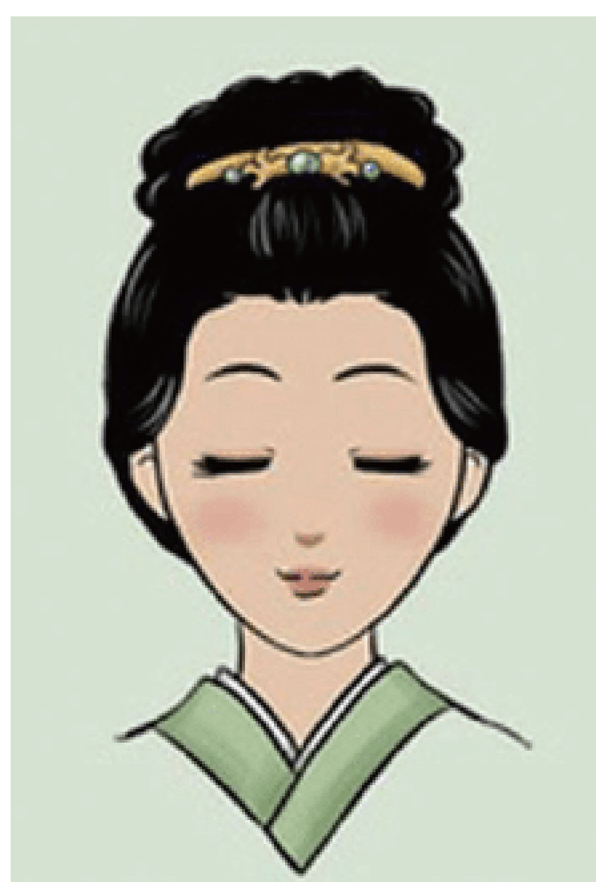
3.3.2　塑造不同国家的发型

不同的地域有不同的文化底蕴，发型亦是如此，而且不同的时代发型也有一定的变化。为了更好地绘制出满意的古风人物角色，了解发型的特点是很必要的。接下来我们将从中国、韩国和日本这三个国家发型的特点来进行分析了解。

中国女性发型



长发



高发髻



复杂的高发髻



戏曲青衣发饰



中国娃娃式发髻



清朝旗头式发饰

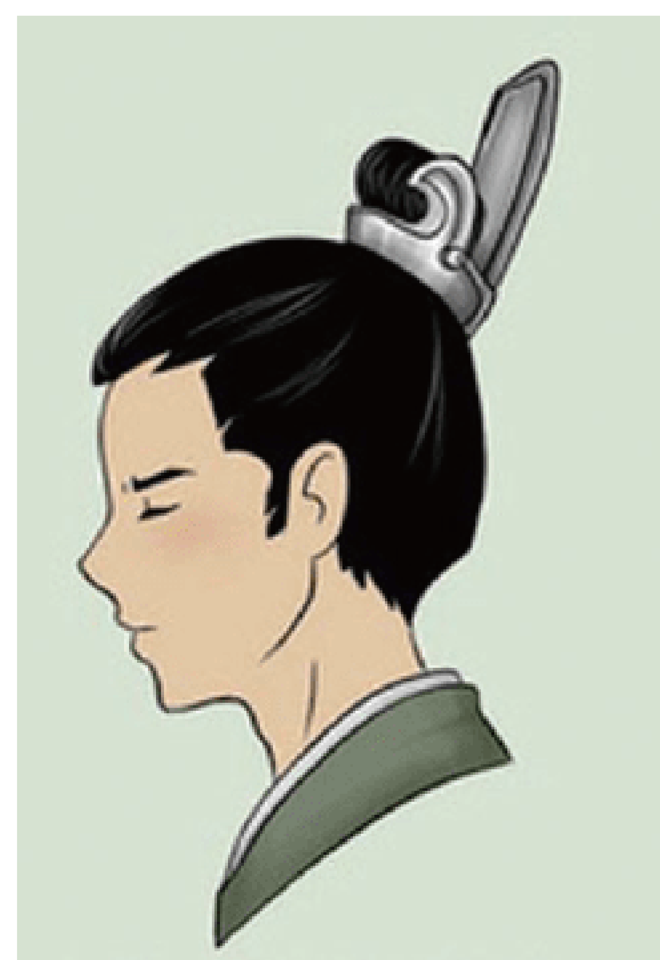
中国男性发型



绑发



部分绑发



发冠装饰





汉代帝王头冠



清朝时长辫子

韩国女性发型







韩国男性发型







日本女性发型








日本男性发型







3.3.3 不同发型的表现

下面按照不同类型的发型进行案例绘制。

长发案例



1 勾勒出一个男生的头部。注意五官要根据基准线来绘制。





2 勾勒出长发的大概样式。男生的长发可使人物增添阴柔之美。





3 整理画面，使人物的轮廓清晰起来。完善眼睛，注意眼睛的结构。





4 给人物添加阴影，注意阴影的表现方位要正确，整体阴影偏下方。



卷发案例



1 勾勒出女生侧面的样式，注意侧面的五官绘制，右眼比左眼要窄。





2 勾勒出卷发的大概样式。蓬松的卷发使人物头部的厚度感增强。





3 整理画面，将人物的眼睛绘制出来，瞳孔的颜色要有虚实变化。





4 添加阴影，注意头发的阴影要顺着每缕头发的动向来绘制。



头带发饰案例



1 定义一个尖脸。因为是正面的脸部，所以绘制五官时两边要对称。





2 根据头型绘制出一个被盘起的发型，人物头部的右边戴着一个头花。





3 整理画面，擦去多余的线条，使画面清晰，并完善人物的眼睛。





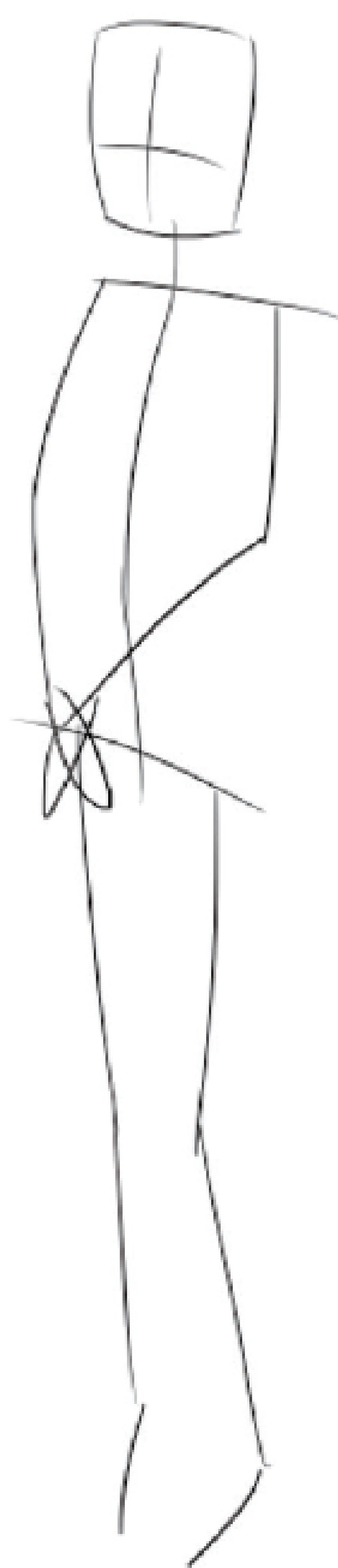
4 给人物添加阴影效果，使人物头部的立体感和画面感更加强烈。



3.3.4 发型实例绘制

下面介绍长发女生的案例绘制。

绘制草图



1 首先用简单的动态线表现出人物双手相握于前、双腿并拢的礼貌姿势。





2 根据动态线勾勒出人物的具体动态结构，用十字线表现出人物五官的大概位置。





3 绘制出具体的脸型和五官，注意眼睛要大，鼻子和嘴要小巧，绘制出长发和衣服的样式。





4 人物的外形轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁。



整理画面



5 用上深下浅的方法刻画人物的眼睛，让眼睛充满神色。长发的线条绘制要柔顺，并给腰带和袖子添加褶皱。







6 在刘海和颈部以及背部头发覆盖的部分添加阴影，在胸部下方和衣袖下方也要添加阴影，增强画面的立体感。

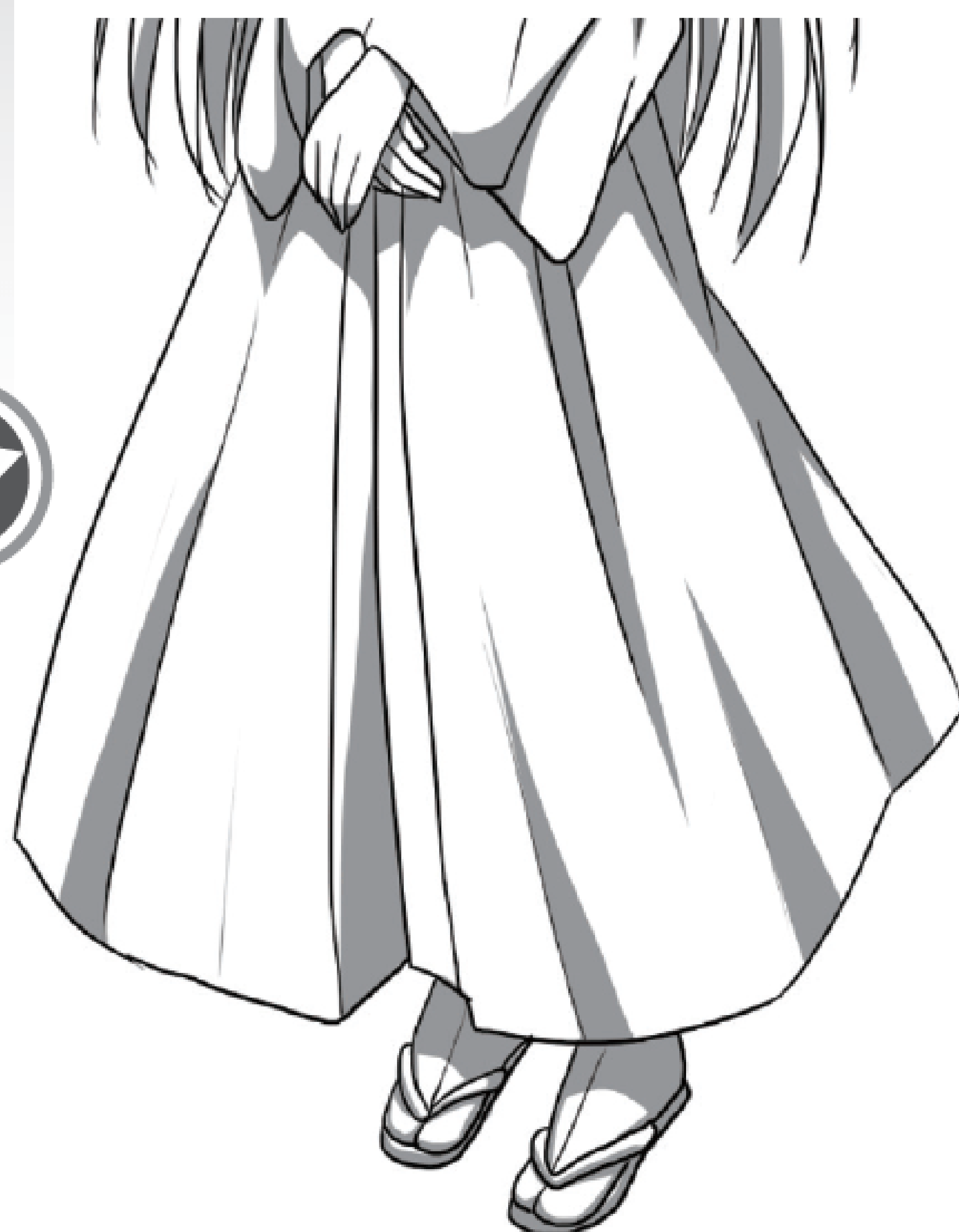
7 和服的裙子非常宽大，受身体结构的影响很小，其自由下垂，形成弧度很小的下垂褶皱。



8 根据褶皱，给裙子添加阴影，裙子遮挡下的脚掌以及脚掌和鞋子的边缘也要添加。



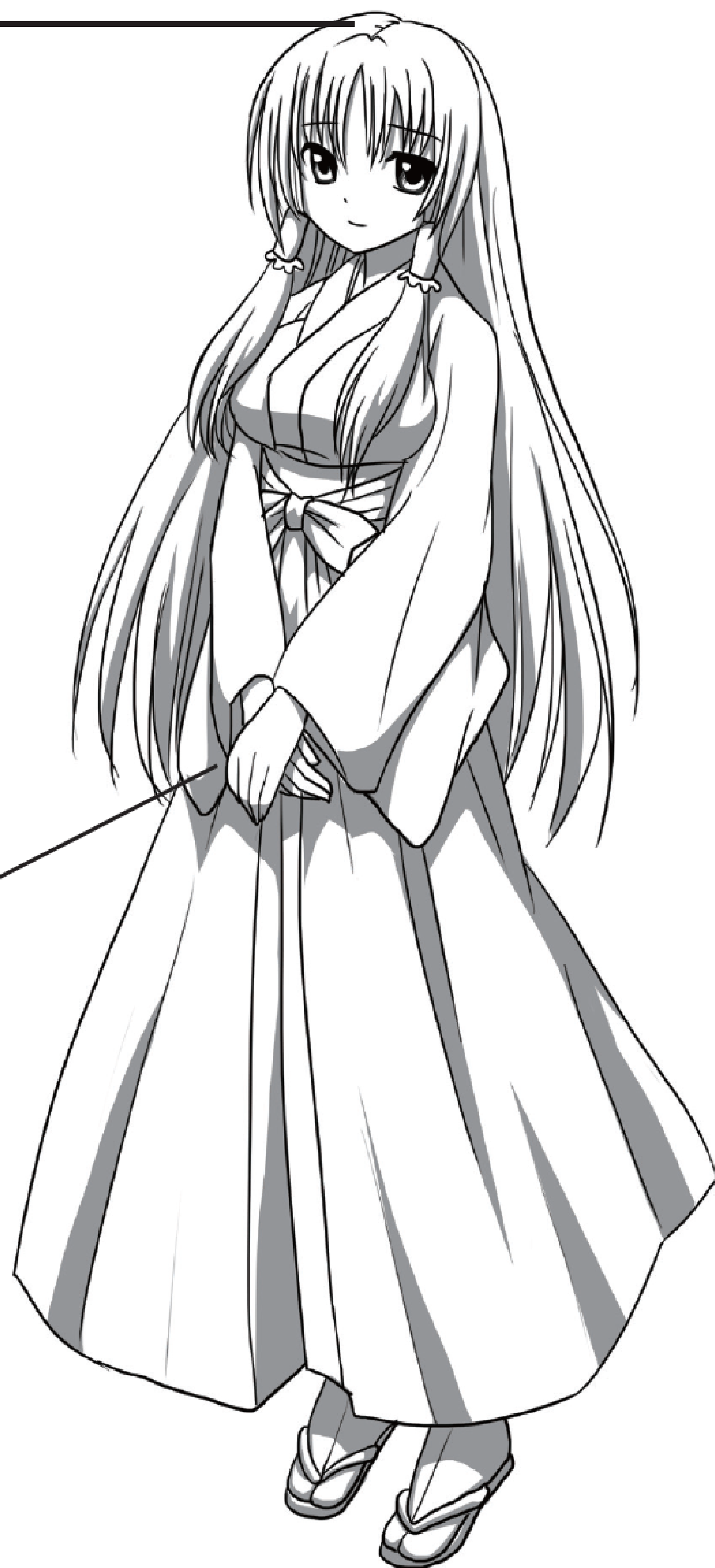




9 整理画面，最终效果图完成。少女双腿并拢，双手相交放于身前，长发飘飘再配上和服的装扮，显得知书达理。



绘制出头分线，增强画面层次感的同时，也能够让头发更加有条理。





自由垂下时，手指要并拢，两手相交于前，充分表现了人物礼貌的一面。

第4章

古风人物表情的绘制技法

表情是表现人物性格和心情的重要因素之一。本章主要讲述表情的表现方法、通过夸张的简笔画来表现表情，以及表情案例的实例绘制，使读者能够尽快地掌握表情的绘制方法并且运用到实例当中去。



4.1　表情的表现方法

表情是情绪主观体验的外部表现模式，通过人物的五官和面部肌肉可以表现出不同的表情。

4.1.1　不同表情的面部状态

利用五官的变化可以表现出不同的表情，各种不同的表情能够使人物更加生动、形象。由于人物的长相和个性有所差异，人物的面部表情也会有些差异。那么怎样绘制五官才能表现人物的喜怒哀乐呢？下面就来看看如何利用五官的变化来体现表情。

不同表情的面部状态



无表情的状态

漫画人物的表情不像真实人物那样，需要牵动许多的面部肌肉来表现表情，除了一些必要的肌肉表现，如眉头的肌肉皱起，下巴的肌肉拉长，嘴角的肌肉突起。漫画人物主要是通过眉毛、眼睛和嘴巴的夸张变形而产生各种表情。



微笑：人物微笑时眉毛舒展，嘴角翘起呈现向上的弧线。



大笑：人物大笑的时候眉毛挑高，眼睛眯起呈向上的弧度，嘴巴张开大笑。



微怒：人物微怒时眉头紧锁，眼睛微合，嘴角下垂呈向下的弧线。



大怒：人物大怒时眉毛倒竖，眼睛大睁，鼻翼撑大，嘴巴大张似在发泄愤怒。



难过：人物难过时眉毛的眉梢下垂呈八字形，嘴巴的嘴角下垂呈向下的弧线。



哭泣：人物哭泣时眉头皱起呈八字形，眼睛紧闭，嘴巴张大，嘴角下拉。



惊讶：人物惊讶时眉毛上挑，眼睛睁大，嘴巴呈“O”字形。



大惊：人物大惊时眉毛上挑，眼睛睁大，瞳孔收缩，嘴巴张开呈压扁状。



表情的绘制



1 首先用线条勾勒出人物的头型，用十字线表示人物的五官位置。





2 根据头型绘制出厚薄适中的发型，注意头发的层次感要表现出来。





3 根据草图绘制出人物的最终线稿，绘制出人物的五官样式，是一个比较俏皮的表情。





4 给人物添加阴影效果，增强人物的立体感和画面感，注意人物刘海的投影也要绘制出来。



各种表情的表现方法



眉毛低垂紧皱，眼睛看向一边，嘴巴紧闭，表现出人物焦虑的表情。



眉毛倒竖，眉头紧皱，嘴巴张大，表现出人物愤怒的表情。



眉毛皱起，眼睑下垂，瞳孔收缩，嘴巴微张，表现出人物忧伤的表情。



眉毛倒竖，眼睛睁大，瞳孔收缩，嘴巴大张，表现出人物极度愤怒的表情。



眉毛皱起倒竖，眼睛睁大，瞳孔收缩，嘴巴大张，表现出人物非常惊诧。



眉毛倒竖，眼睛睁大，瞳孔收缩，嘴巴紧抿，表现出人物极度忍耐着情绪。

4.1.2　通过夸张的简笔画来表现表情

漫画中常常会用到简笔画来绘制表情，并且通过对五官夸张的变形，让人物的表情更加生动、形象，使人物的情绪表现得淋漓尽致。

简笔画的表情

喜









泣



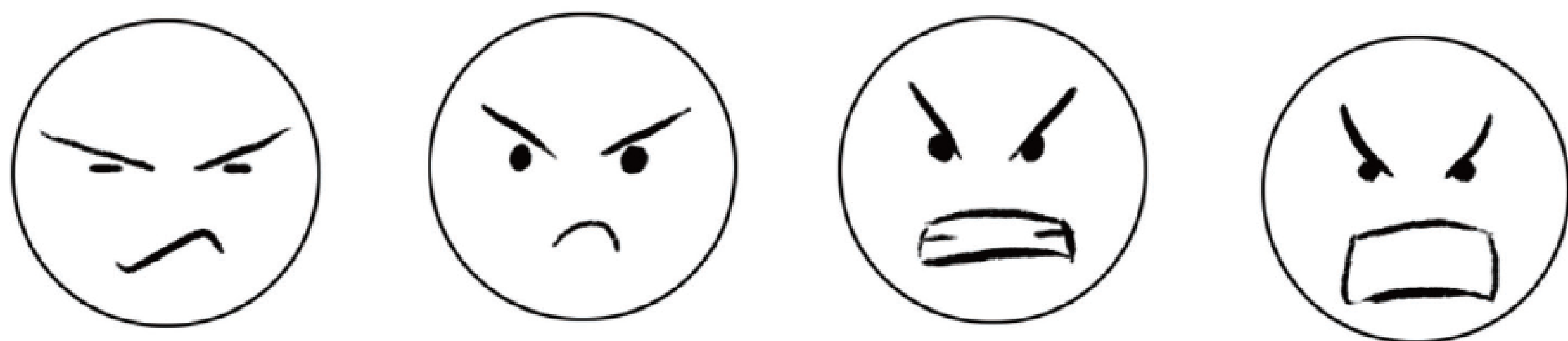




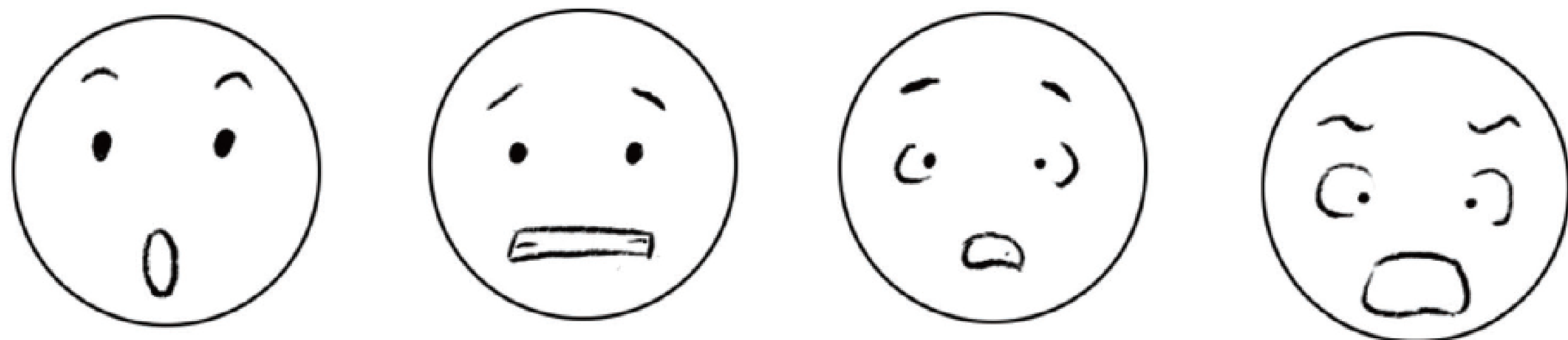




怒



惊



简笔画中夸张表情的表现方法



这是滴汗的表情，通常表现人物彻底无语或者过度惊异的心情。



这是愤怒的表情，通常使用这种“十字”符号表现人物愤怒的表情。



这是非常喜欢的表情，两眼呈心形、嘴流口水表现人物非常喜欢自己看到的东西或人。



这是疑问的表情，脑袋旁的问号表现人物疑惑不解，嘴巴张开不知道要说什么。



这是叹气的表情，旁边出现一朵表示口气的符号表现人物放松的心情。



欢喜的表情，眼睛里闪星光，脸颊两行泪表现人物极度喜悦的心情。

简笔画其他表情的表现方法



甜蜜



呃……



无聊



生气



不开心



惊讶



害怕



开心



棘手





骄傲



可疑



担心



悲伤



叹了口气



害羞

4.2　表情的表现样式

在漫画中，表情也会有多种表现形式，不同的表现方式可使人物的表情更加丰富。不同风格漫画的表情表现方式也会不同，时而夸张时而搞怪，使画面中人物的表情更加丰富。

4.2.1　古风人物表情的案例绘制

要想熟练掌握表情的绘制，需要多加练习，下面将为读者介绍各种表情的绘制案例，希望读者熟练掌握。

绘制惊讶的表情



1　勾勒出人物侧面的样式，注意侧面的五官绘制，左眼比右眼宽度窄。



2　勾勒出头发的大概样式，注意头发被放在背后的感觉。







3 整理画面，绘制出眼睛，注意惊讶的表情嘴巴微张，显得有些不可思议。





4 添加阴影，增强人物的立体感和画面感，注意阴影表现的位置要正确。



绘制开心的表情



1 勾勒出人物的头部，注意五官要根据基准线来绘制。





2 勾勒出人物的头发，注意脑袋与头发的关系。





3 整理画面，绘制出人物的五官表情，开心时人物嘴角上扬。





4 添加一层阴影，人物的神态顿时表现出来，画面感也增强了。





绘制微笑的表情



1 勾勒出人物侧面的样式，注意侧面的五官绘制，右眼比左眼窄一些。





2 给人物添加头发，注意脸部与头发的前后关系要分明。





3 整理画面，绘制出人物的五官，微笑时嘴角向上提，显得温柔含蓄。





4 添加阴影，增强人物的立体感和画面感，注意阴影表现的位置要正确。



绘制生气的表情



1 首先简单地勾勒出一个人物的头部，生气时的表情嘴巴是向下弯的。





2 给人物添加头发，使人物更加完整化。



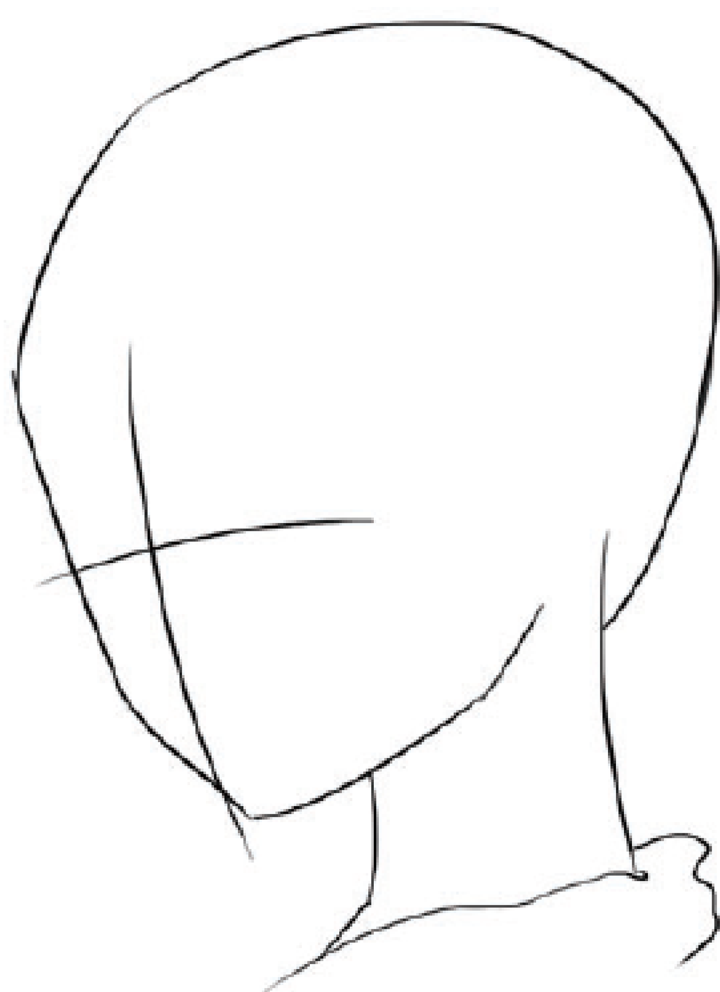


3 整理画面，使人物的轮廓清晰起来，眉毛、嘴角下弯说明人物很生气



4 添加阴影，注意头发的阴影要顺着每缕头发的动向来绘制。

绘制轻视的表情



1 首先用简单的线条勾勒出转头侧望的轮廓，在脸部绘制十字线，确定五官的大概位置。



2 根据十字线绘制出五官，绘制头发的样式，注意绘制轻视表情时眼角略微向上挑。

3 刻画出眼睛，眼睛微微眯起嘴巴张开一点点，根据头发走向绘制出头发。注意头发的层次。



4 根据每缕头发的走向，在头发的下垂部分添加阴影，在后脑勺处添加阴影，给花朵添加阴影。



4.2.2 调皮少女的案例绘制

调皮少女的性格开朗活泼，属于外向型，身体好动，喜欢对熟悉的人做出各种调皮搞笑的事情，这类女孩让人很容易亲近。

绘制草图



1 利用线条简单地勾勒出人物的大致形态动作，这是一个俯视的角度，人物的头部会比较大，身体逐渐变短变小。





2 绘制出人物的身体结构，因为透视关系使人物产生了近大远小的视觉感，手掌变大，躯干和双腿渐渐变短而且小。





3 为人物设定出头发和一套服饰，这里绘制的是被扎起来的头发，一身和服装，手里还拿着一个东西。





4 继续刻画出人物的五官，用线条表现出头发的层次感和衣服的褶皱感，使画面感更加丰富。



整理画面



5 根据草图绘制出人物的头部和上半身，绘制头发时注意要体现出每缕头发的层次感和厚度感。



6 根据线稿绘制出人物的阴影效果，因为光线是从上而下的照射，所以人物的整体阴影都是偏下方的。



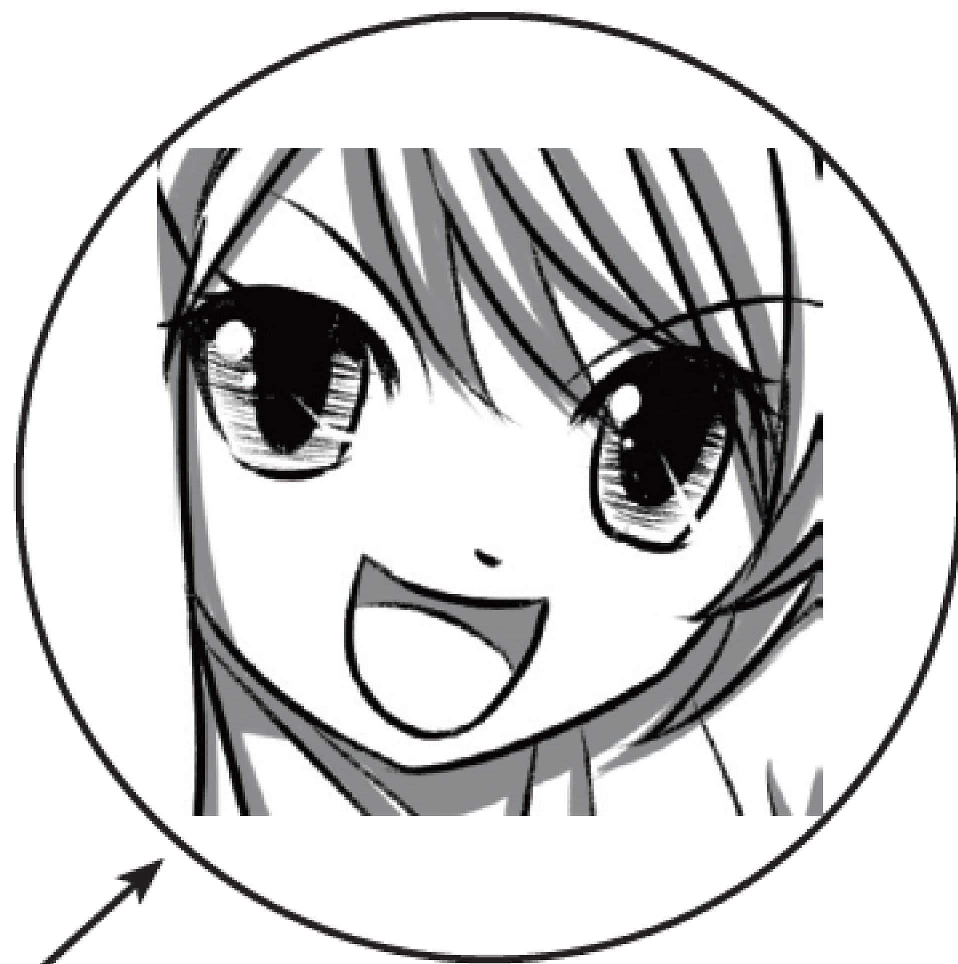
7 绘制出人物的下半身，因为透视关系，人物的小腿会显得比较短，从人物弯曲的褶皱可以看出人物身体的大致结构表现。



8 绘制阴影效果，注意腰带和花在腰部投下的阴影形态要正确，裙尾处因为摆动而产生了折下的阴影效果，使人物更加生动。

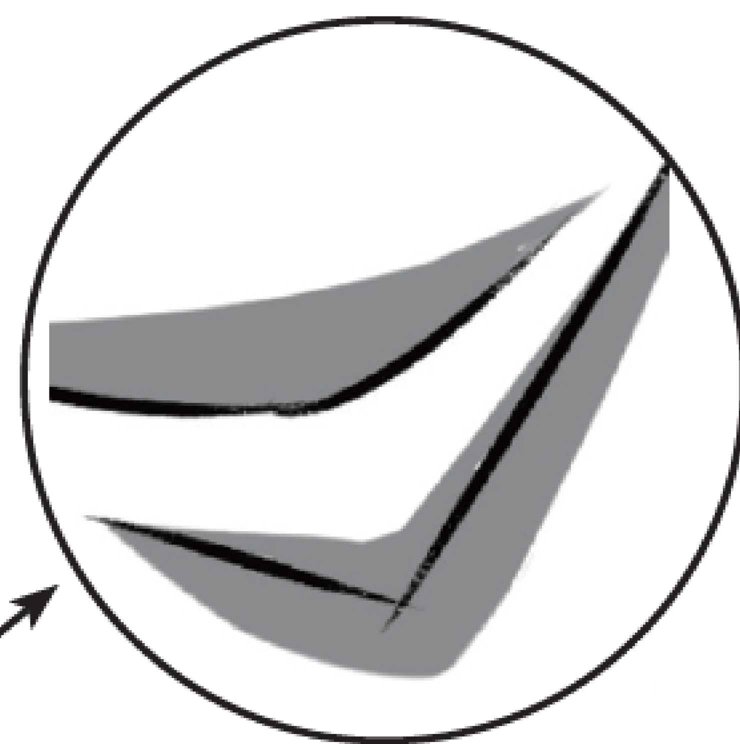


9 擦去多余的线条，最终完成效果图。调皮的少女性格外向活泼，喜欢做出各种夸张有趣的动作，如果给人物加以透视感的话，会使美少女的性格特征更加明显并且生动。



一双大眼睛，而且开朗型美少女的眉目总是透着兴奋，嘴巴也是大张着。





双腿的动作使紧贴的衣服产生了这种拉抻的褶皱感。

4.2.3　邪魅男子的案例绘制

邪魅主要体现在人物的表情上，下面介绍邪魅男子的绘制过程。

绘制草图





1 首先勾勒出人物的姿势，是一个站立的姿势，一手举起。





2 在线稿上勾勒出人物的身体，注意人物的身体结构。





3 在人体的基础上绘制出人物的外形样式，去掉底层的线稿，使人物的轮廓线更加清晰。





4 细化人物，给人物的头发添加线条，绘制出头发的层次感，给衣服添加褶皱，使衣服的立体感增强。



整理画面



5 绘制出人物的上身部分，绘制头发时注意线条要流畅，每缕头发都要不一样，头发的层次感要分明。







6 添加阴影，光源是由上而下的方向，所以根据背光的方向绘制出阴影部分，注意用由浅入深的变化来绘制。



7 绘制出裙摆和鞋子，绘制裙子时腰部的褶皱要绘制正确，要根据褶皱的方向来绘制。





8 给人物添加阴影，绘制阴影时注意左边的阴影较多，褶皱部位的阴影比较密集。



9 擦去多余的线条，一位身着和服的男子绘制完成。嘴角上扬，眼睛微微眯起，前面的刘海略微遮住眼睛，显得男子邪魅迷人。





男士的手比较粗糙且消瘦，所以手背骨骼比较突出。



腰部的褶皱比较复杂，根据褶皱的方向和叠加来正确的绘制出所要的效果。

第5章

古风人物身体部位的绘制技法

前面学习了人物的头身比，本章将开始介绍人物身体的每个部位的绘制方法，主要内容有人物的身体结构、人体各部位的绘制方法、男女身体构造的区别和人物体型的绘制方法。从人体绘制基础入门到成为人物体型绘制高手一步到位。



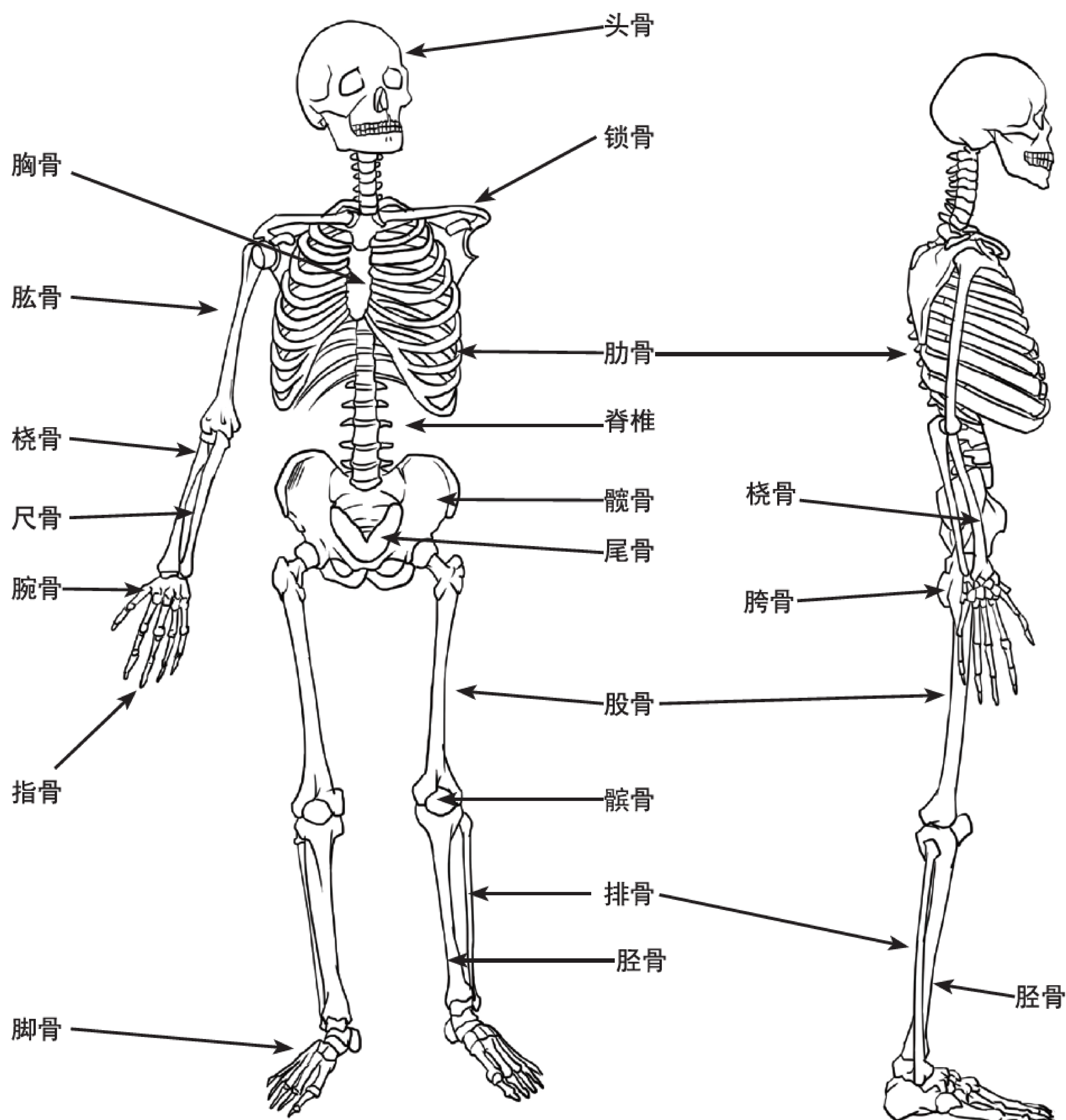


5.1 人物的身体结构

人物的身体主要由骨骼和肌肉构成。漫画中的人物虽然看不到这些骨骼，但骨骼却起着决定性的作用，要正确地绘制出漫画人物的身体，首先就要了解人物的身体结构，并且能够熟练地掌握漫画人物的身体特点。

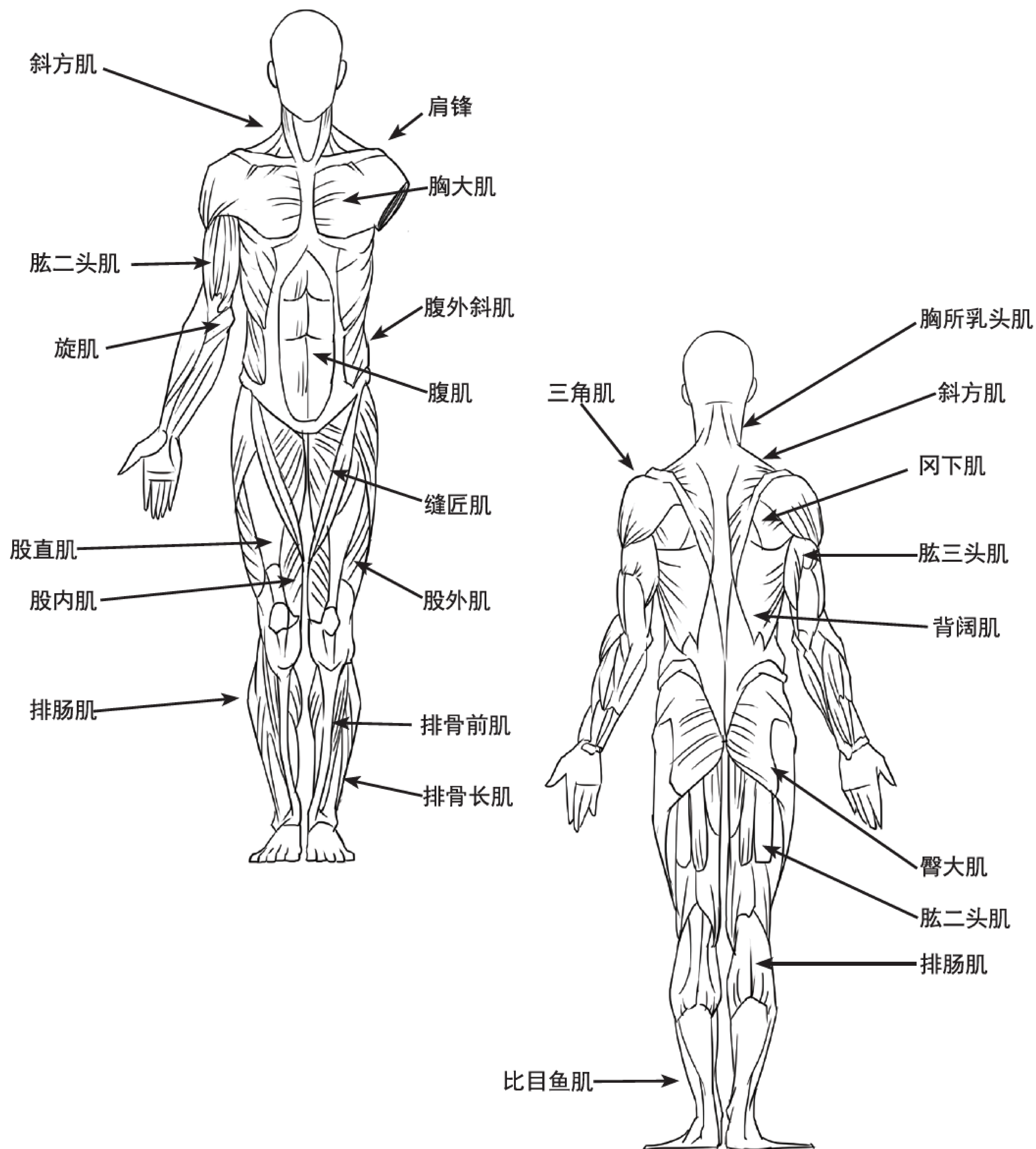
5.1.1 人体的骨骼

骨骼是在漫画绘制时看不到的部分，但骨骼却决定了人物的身高和形态，而漫画人物的体态都是以现实人体的基本结构为基础的，所以在学习绘制人体前，首先要了解人体的基本的骨骼构成。在结构中，人体的骨骼主要起支撑作用，由各种不同的形状组成，属于人体运动系统的一部分。



5.1.2　人体的肌肉

人体的肌肉是附着在骨骼上的，肌肉与骨骼的结合就构成了一个比较完整的人体形态。人体的肌肉形状决定了人体轮廓线条的外形，了解以下肌肉的结构可以帮助我们更好地掌握人体的基本形态。

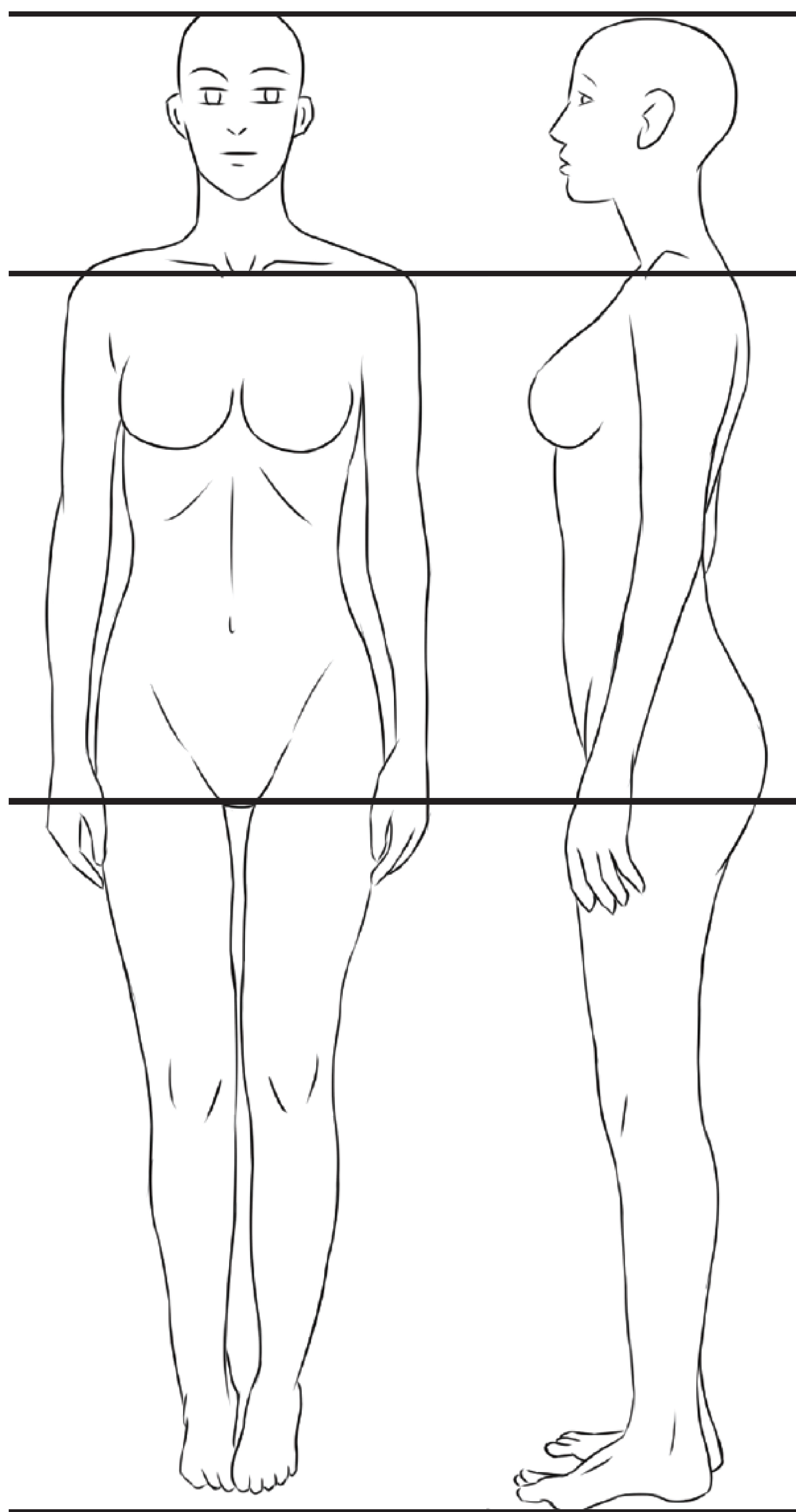




5.1.3 漫画人物与写实人物的区分

漫画人物与写实人物的大致身体结构差异不大，但漫画人物的身体更加理想化，更加美观，下面来看看写实人物与漫画人物的身体有哪些区别。

写实人物



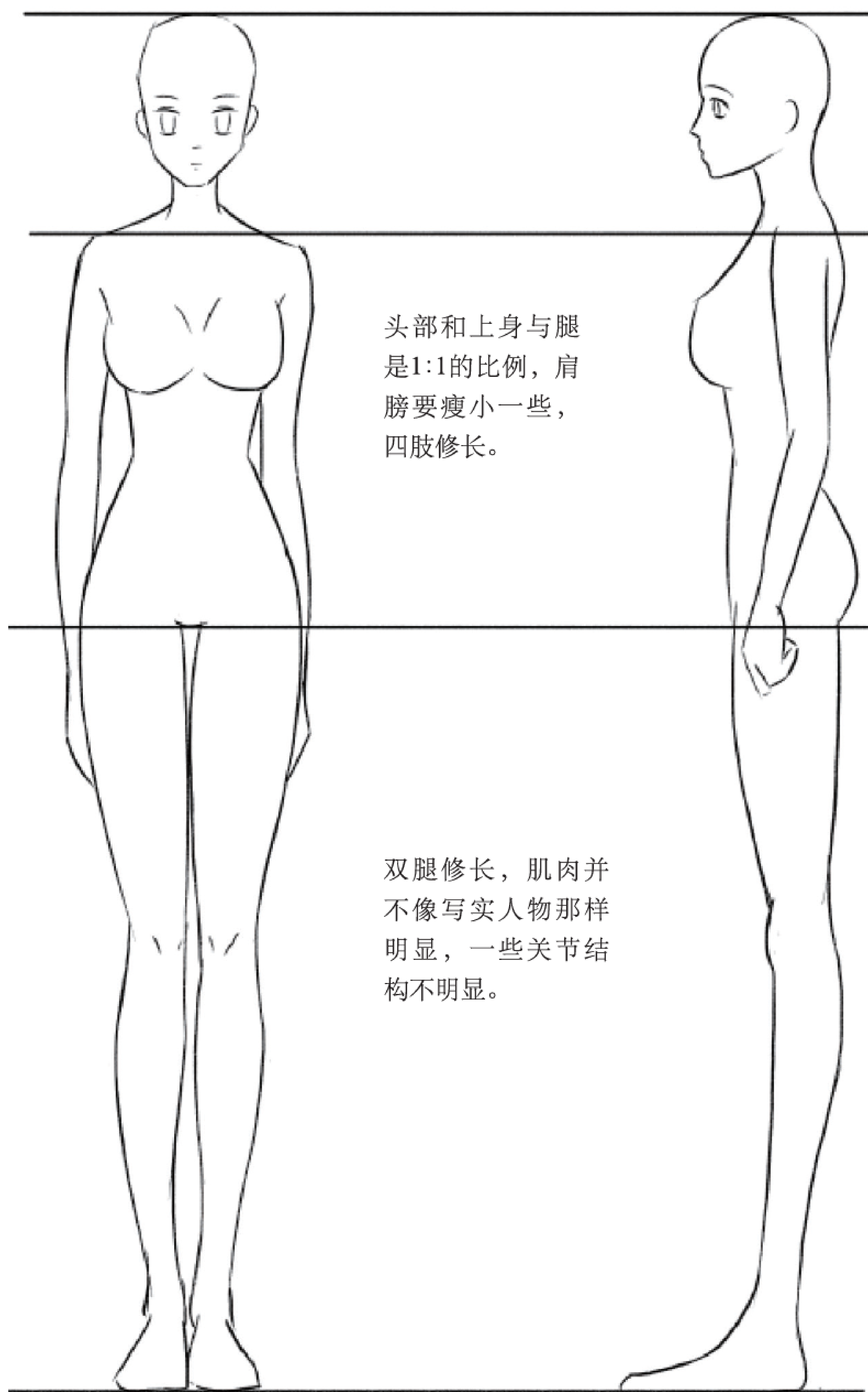
身材比较健壮，人物属于正常比例，肩膀与腰部同宽。

腿部肌肉明显，双腿结构明确。

写实人物正面与侧面示意图

写实人物的头部要比漫画人物的头部要小一些，且脖子要比漫画人的要粗一些，整个身体圆润而丰满。

漫画人物



漫画人物正面与侧面示意图

漫画人物的身体结构更加理想化，身材比例修长且丰满，肌肉组织不明显，身体曲线感比写实人物要强一些。



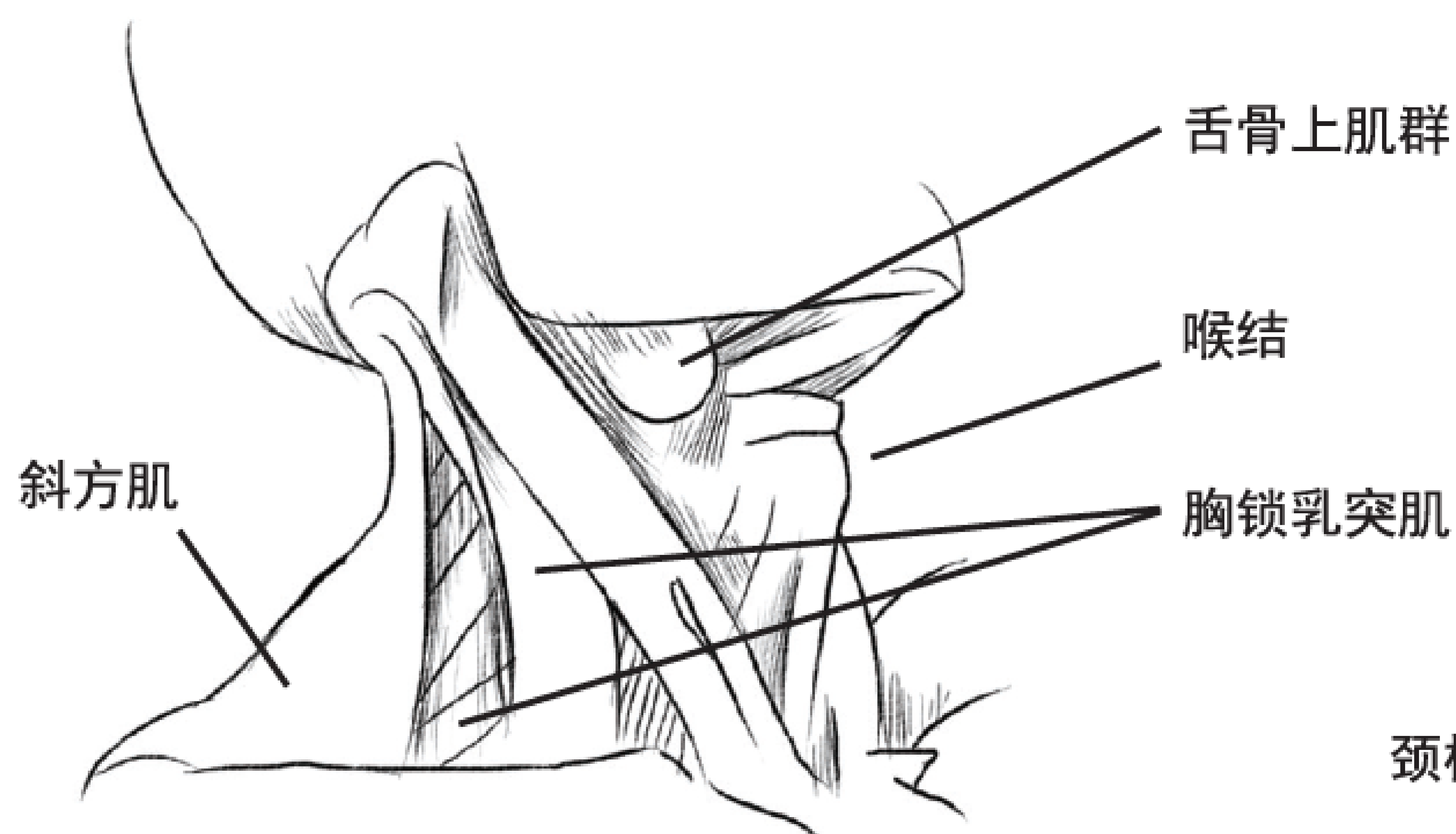
5.2 人体各部位的绘制方法

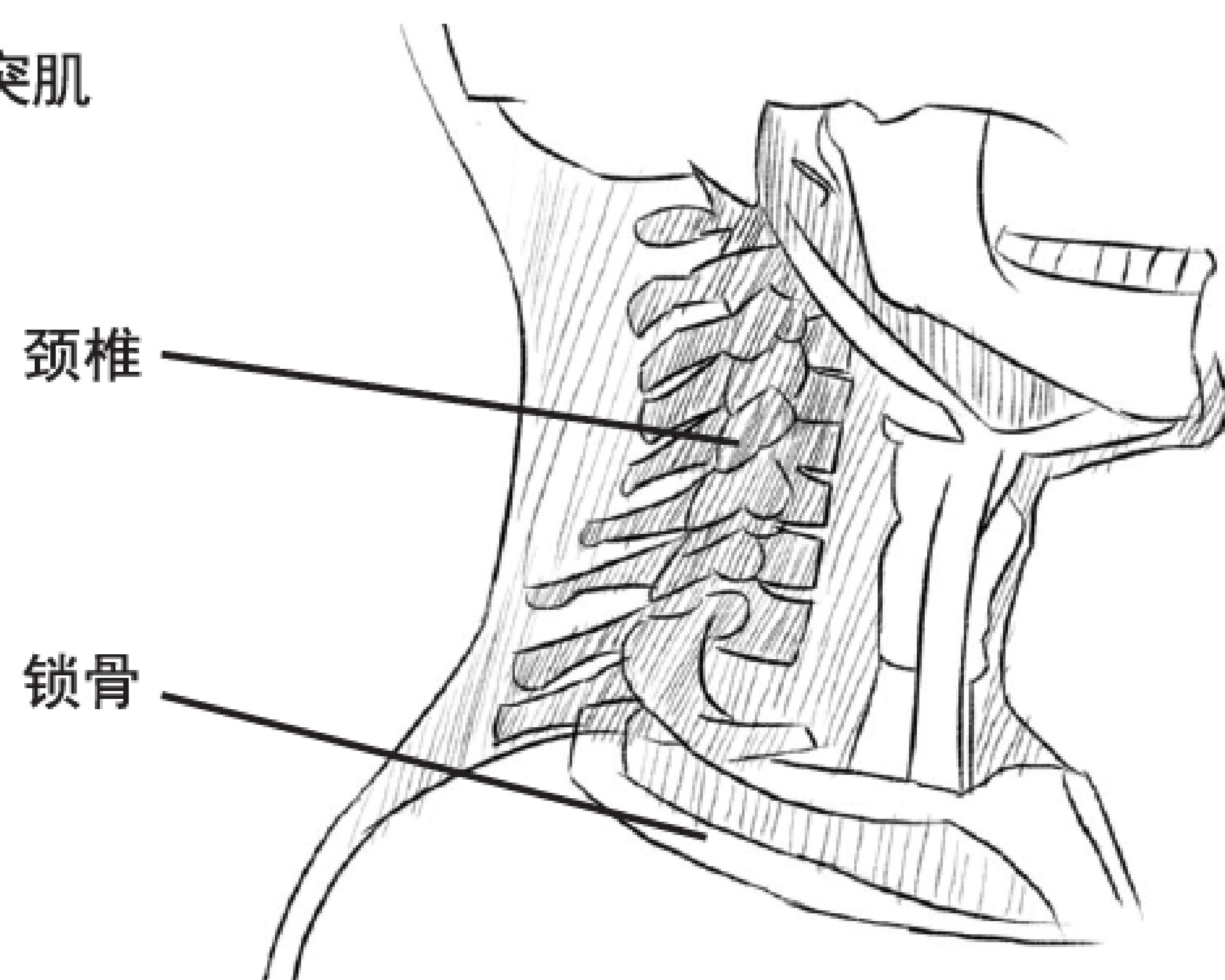
除了人物的头部以外，人体就是绘制漫画人物时最重要的部分了，人体可以表现出角色的年龄、性别以及性格，若比例正确，身姿优美的人体会使角色更加有魅力。下面就来学习人体各部位如何绘制。

5.2.1 颈部和肩膀的构造与绘制方法

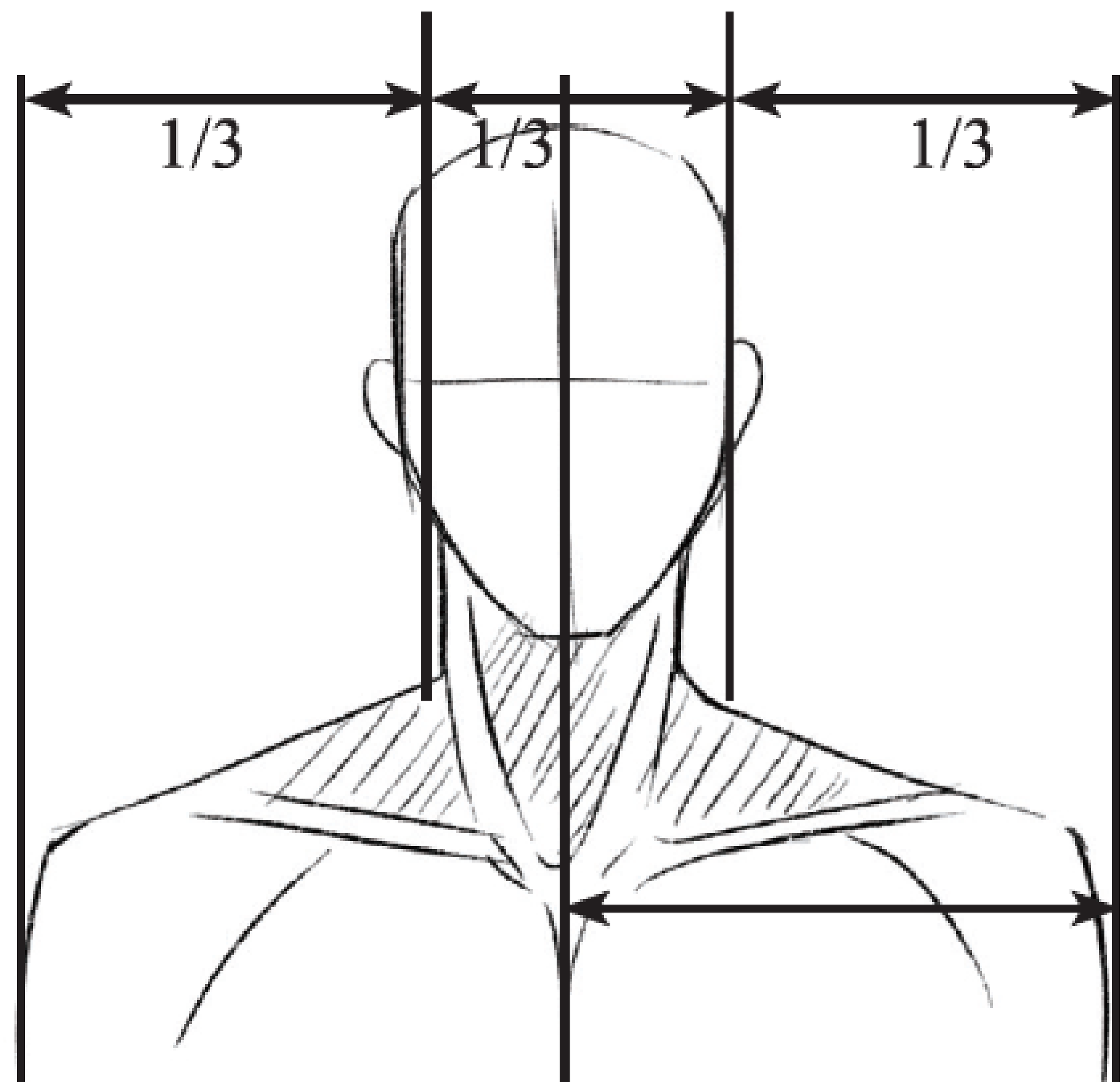
绘制人物面部特写时少不了颈部和肩膀的绘制，在学习绘制颈部和肩膀之前，要先了解它的构造，下面就来看看如何表现人物的颈部和肩膀。

颈部的结构

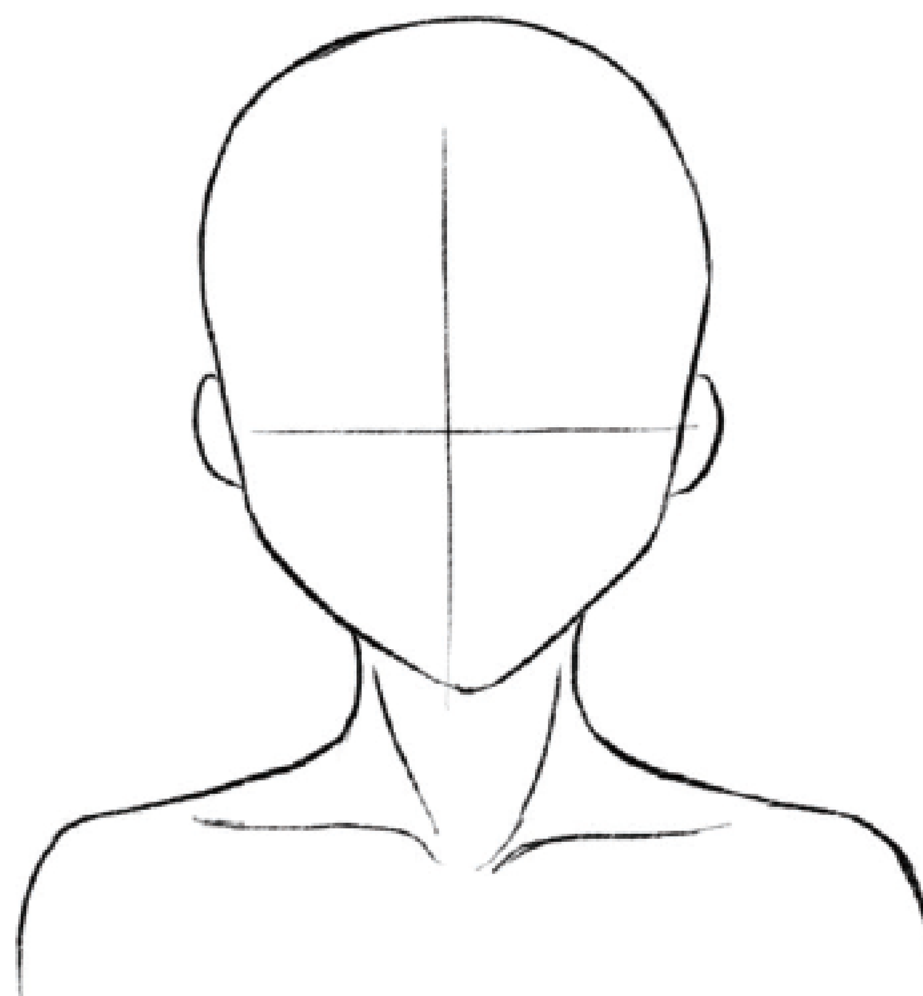




脖子是连接头部和身体的重要关节，了解脖子的运动对表现人物的表情和动作有很大的帮助。而肩膀是两只手臂重要的连接处，两肩的关节可以使手臂做出许多动作，使人物的肢体语言变得丰富，所以了解颈部和肩膀的构造是很关键的。



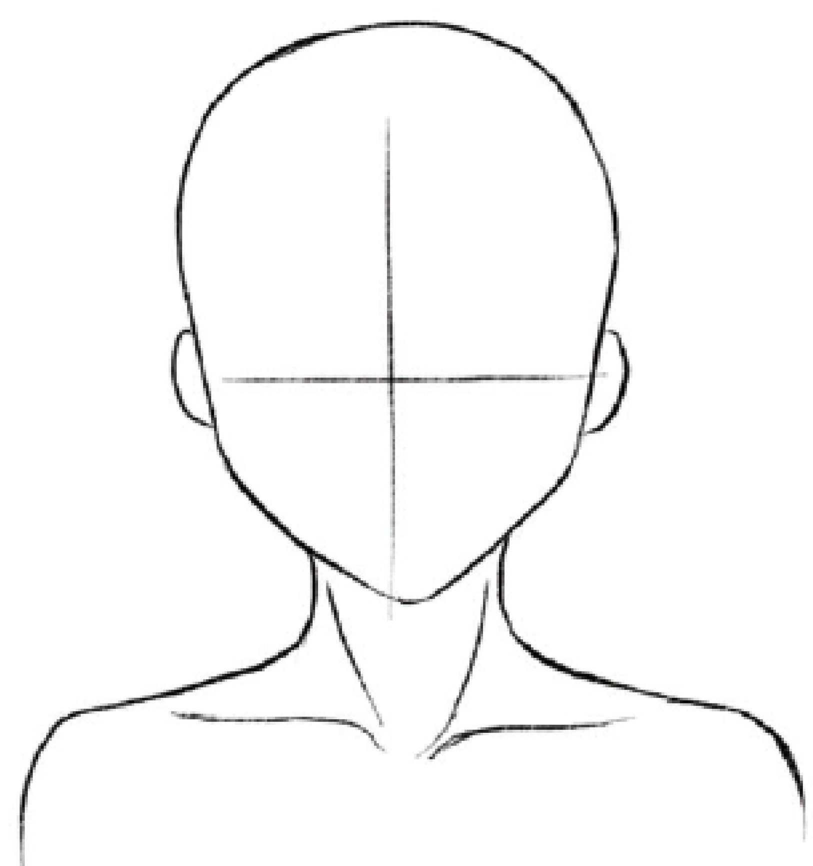
男性结构图



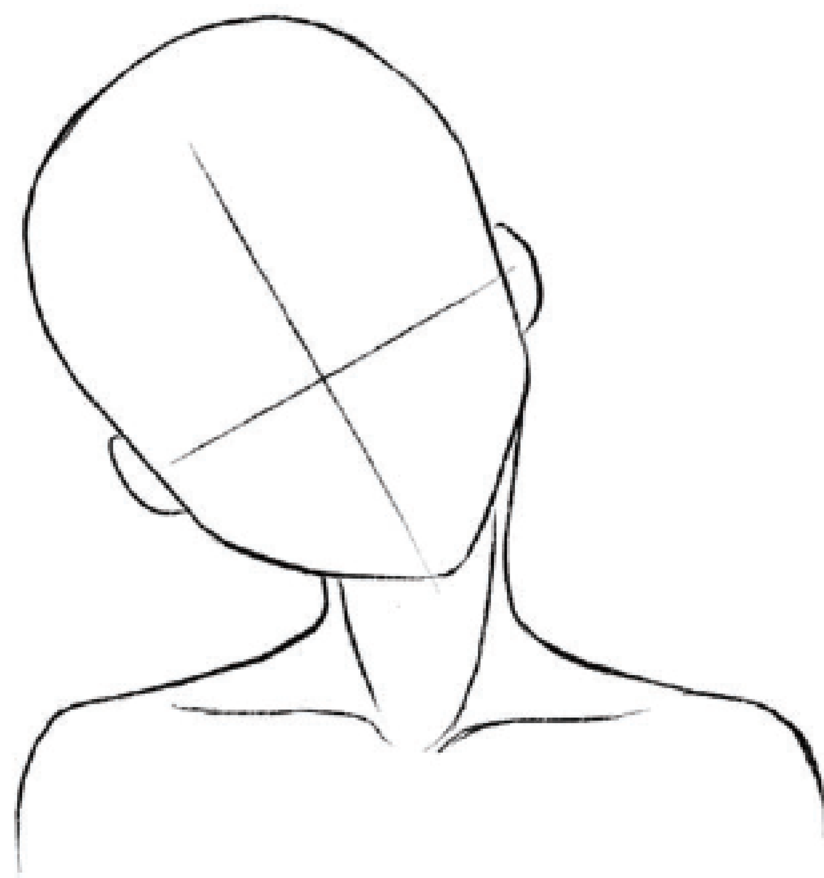
女性示意图

正常的人体肩宽等于3个头部的宽度，并以中心线为基准左右对称。女性的肩膀相对于男性来说会比较窄，绘制时，注意肩膀的对称性和斜方肌的连接。

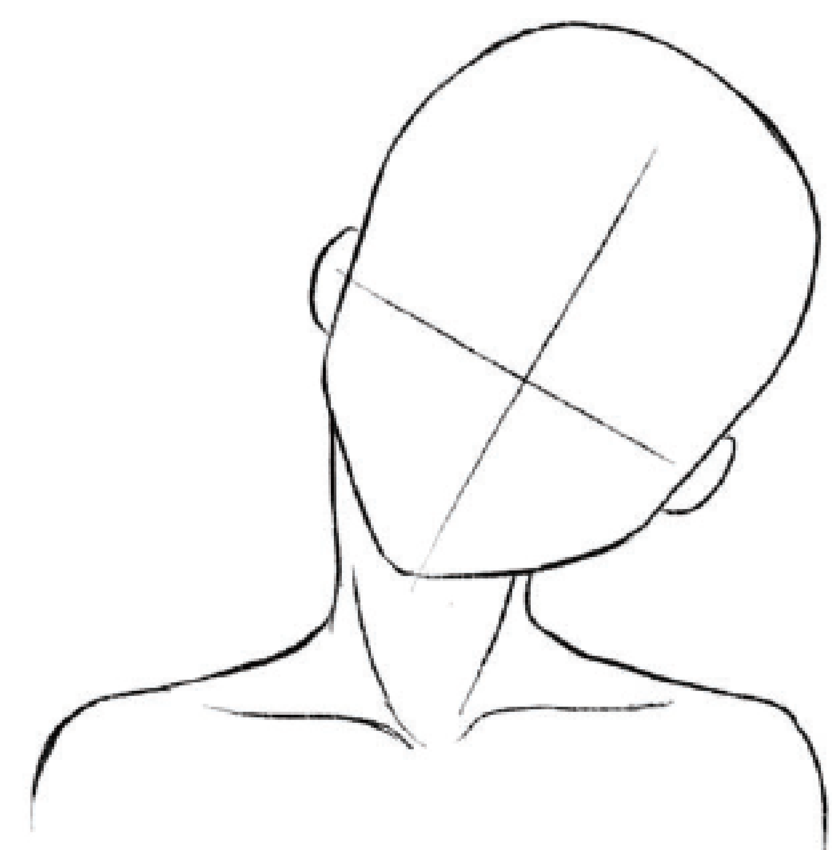
脖子与肩膀的表现



正面表现：头部保持正面时，颈部的肌肉放松。



歪头表现：头部左右歪时，一边的颈部肌肉收缩起来，另一边呈拉伸状态。



抬肩表现：颈部肌肉同样会像歪头时收缩和拉伸，肩膀抬起。



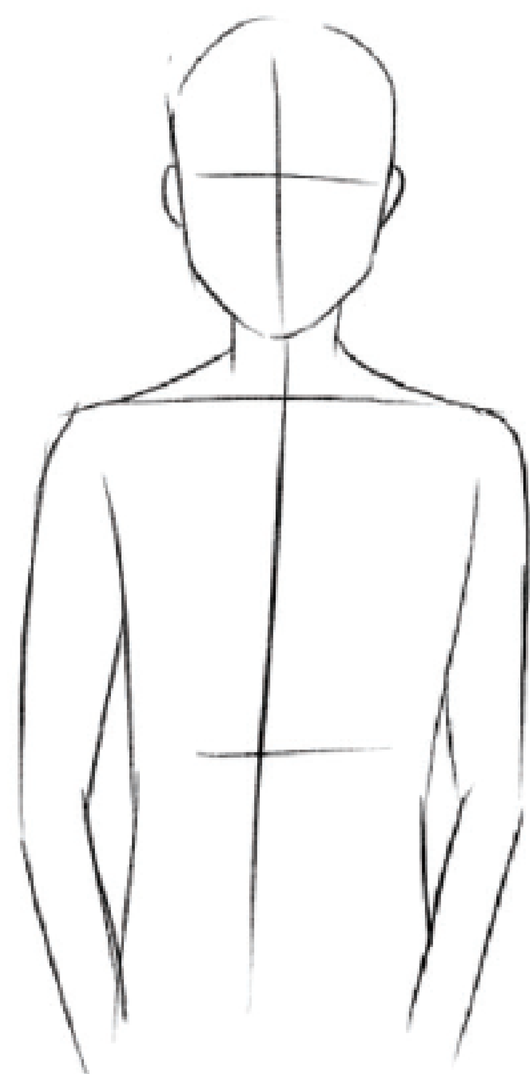
转头表现：头部左右转动时，颈部的肌肉会随之运动。

肩膀的转动

肩膀是头部与身体的连接处，肩膀的作用主要是控制脖子与手臂的动向，掌握好肩膀的动向绘制时可以使人物的形态更加生动。







在平行的角度上，可以看出人物的身体不管是侧向的还是正面的，肩膀始终保持在一条水平线上。

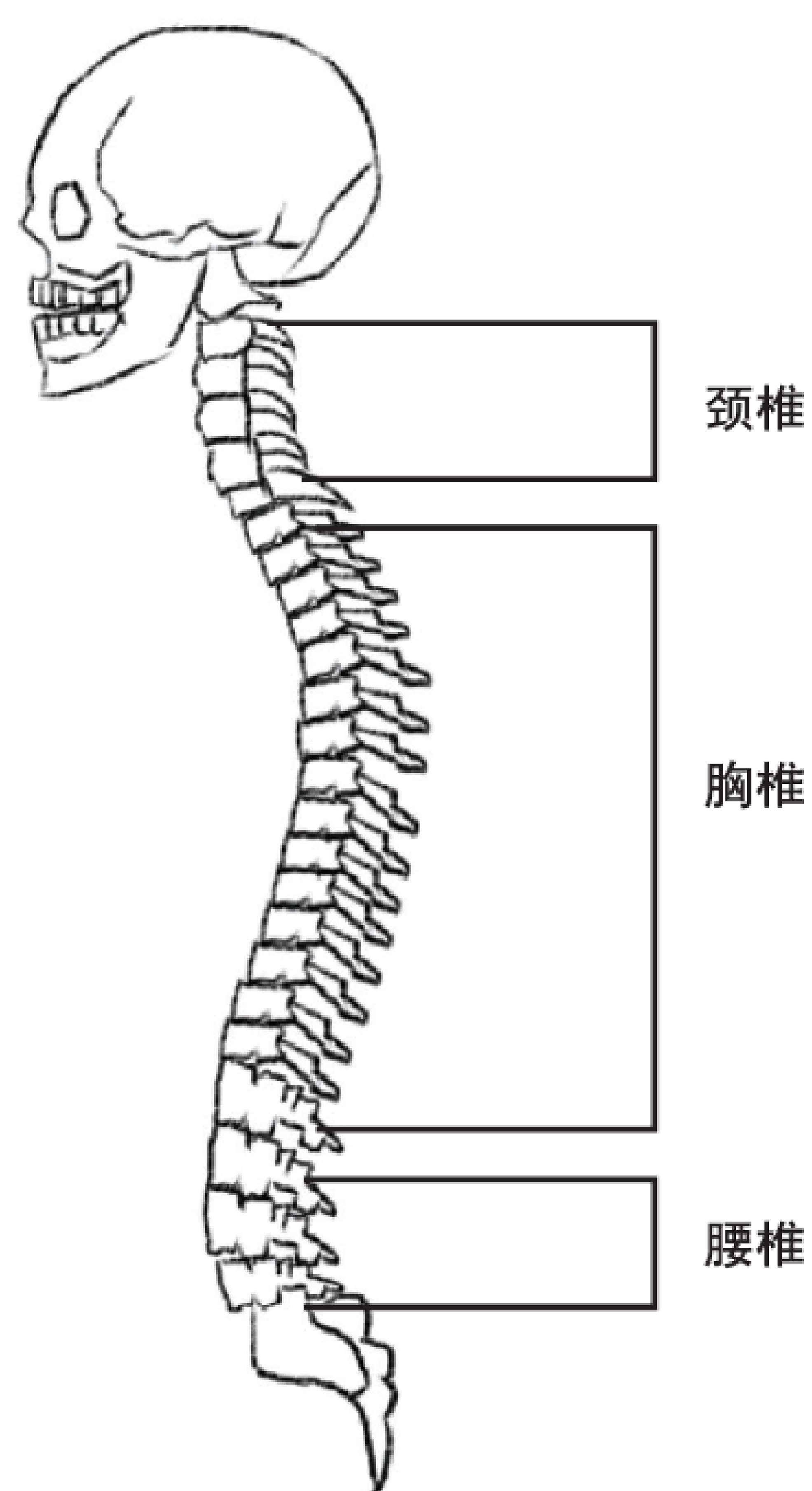


下图表示了肩膀不同方位的扭转动作展示。

5.2.2 躯干的表现与绘制方法

躯干是人体最主要的部分，它起着承上启下的作用，也控制着整个身体各部位的动作。如何表现出躯干的立体感和体积感，下面就来看看如何绘制人物的躯干部分。

躯干的结构

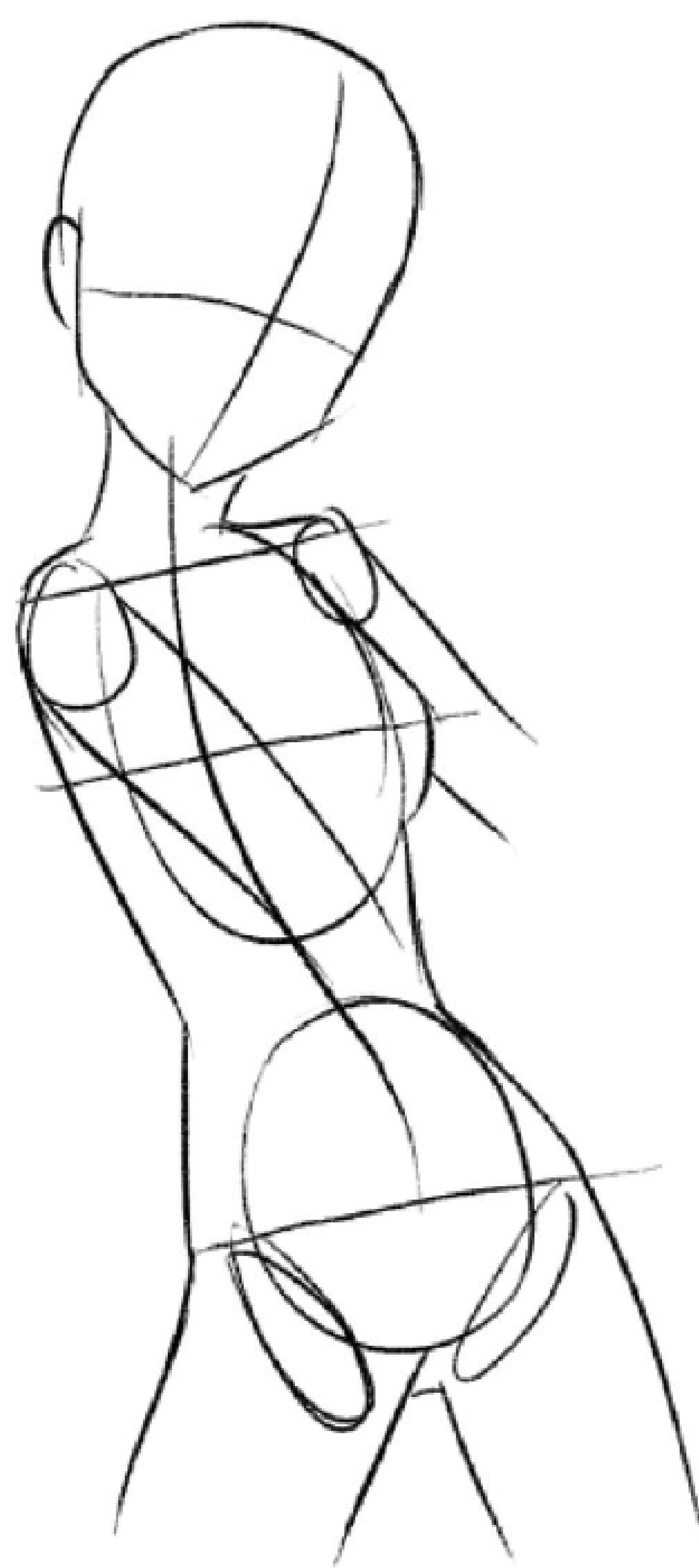




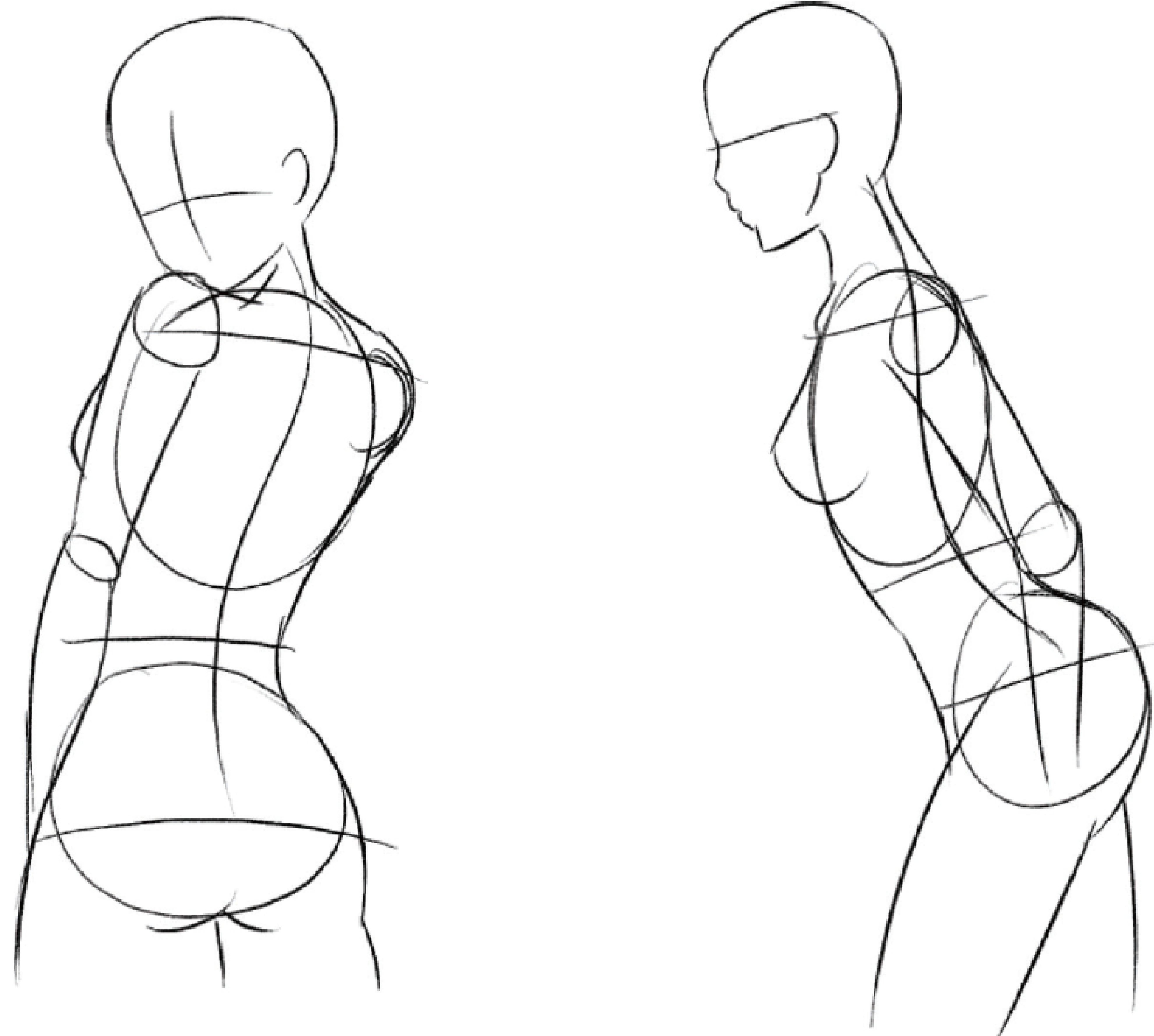
人体的躯干主心骨主要是脊椎，脊椎的变动使人体摆动出各种不同的动作。凹凸有致的主心骨可以使女性摆弄出各种婀娜多姿的动态。

各种躯干的动态表现









5.2.3　手臂和手的表现与绘制方法

手臂和手是表现人物肢体语言最重要的一部分，下面就来看看如何绘制手臂和手。

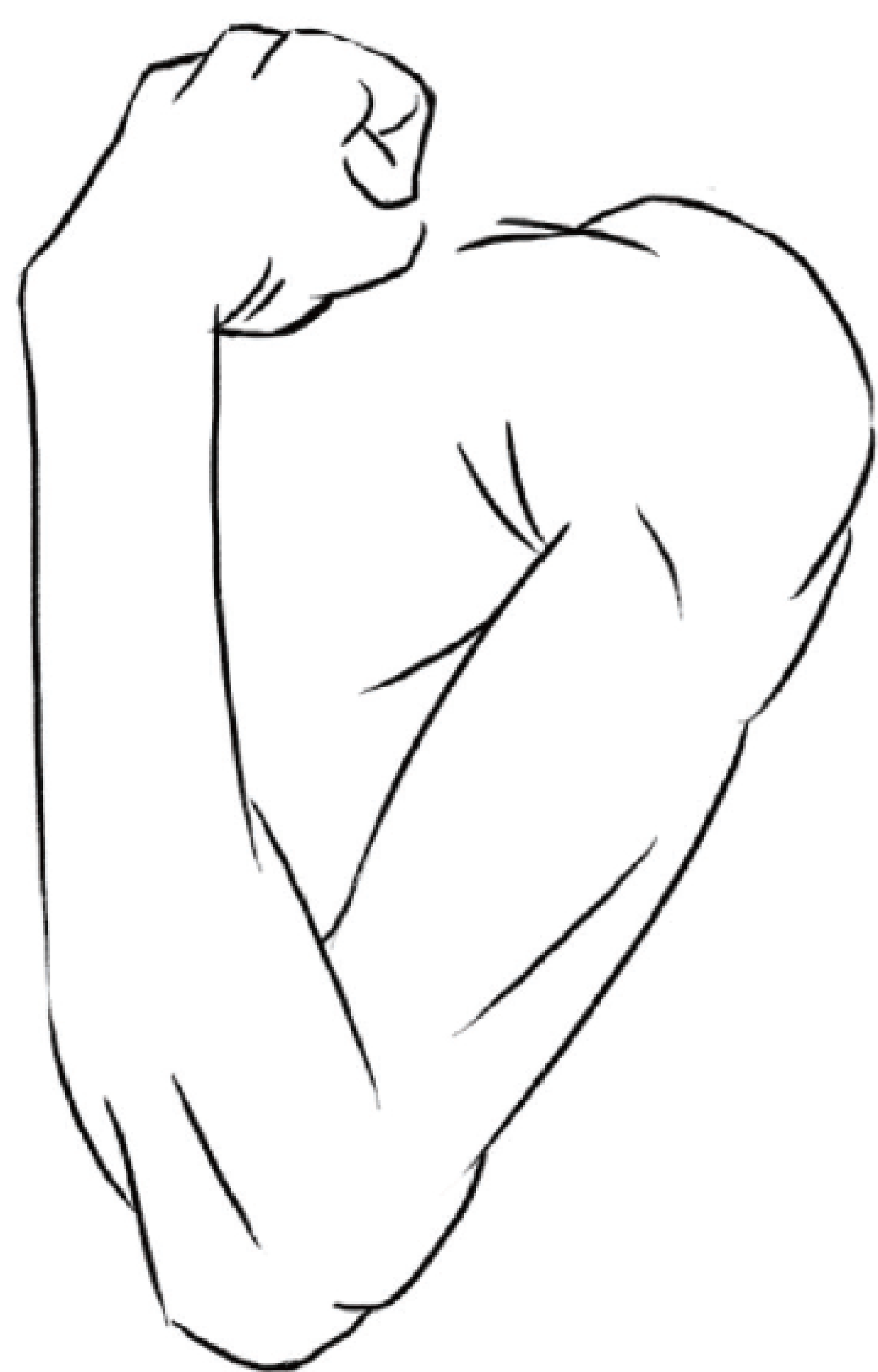
手臂的绘制



肱二头肌的大小决定手臂的强弱。



手臂弯曲时，肱二头肌收缩突起，这种现象只有强壮的手臂上容易看见，这就是肌肉发达的表现。



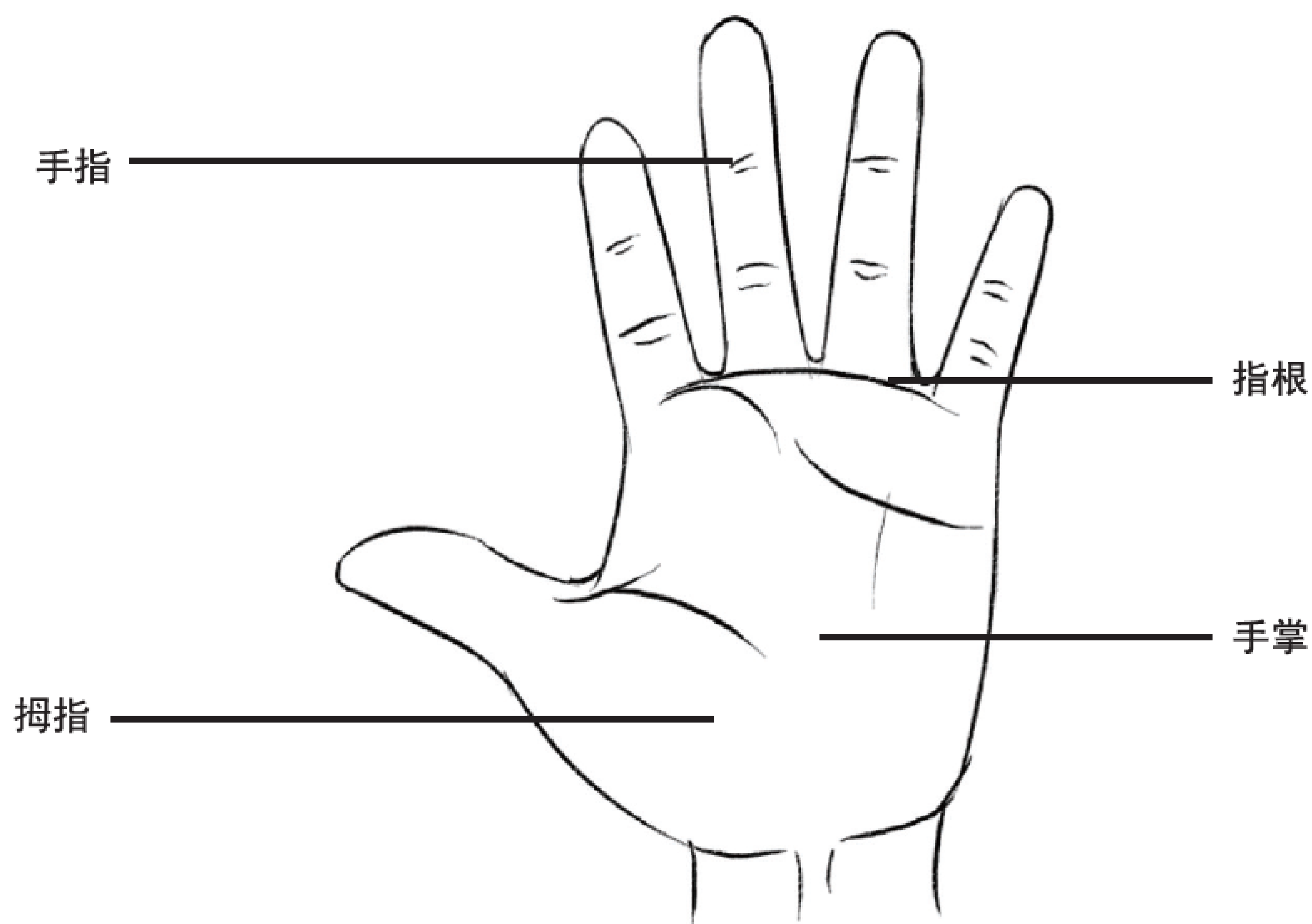
男性手臂肌肉比较发达，手弯曲时肌肉收缩隆起。



女性手臂肌肉并没有那么发达，手臂比较柔美，所绘制的线条要流畅。

手的绘制

手是由手指和手掌构成，手指可以独立运动，可以做出各种微妙的动作，把握好手的结构，并且灵活运用就能随心所欲地绘制出各种形态的手。

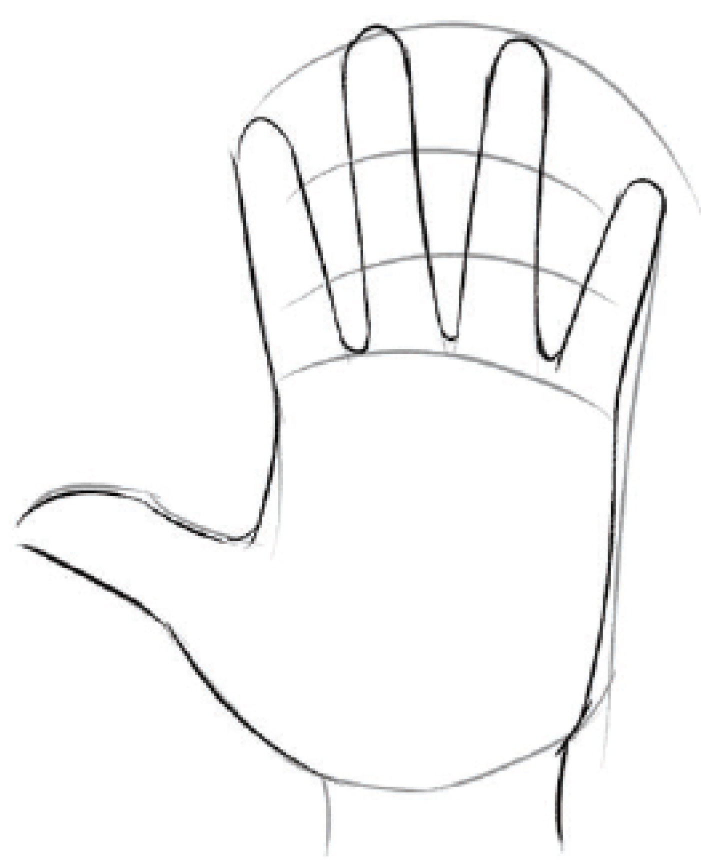


绘制手时，为了更好地掌握形态动作，可将手分为4个区域绘制出大致轮廓，再慢慢进行细化。绘制时注意每根手指关节的动作变化，大拇指左右摆动，其他4根手指前后摆动。

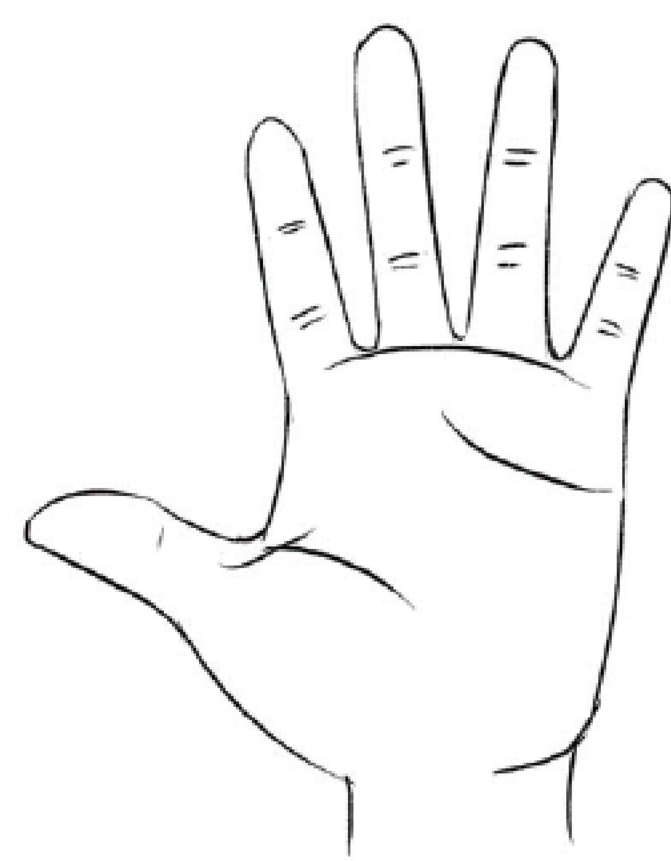




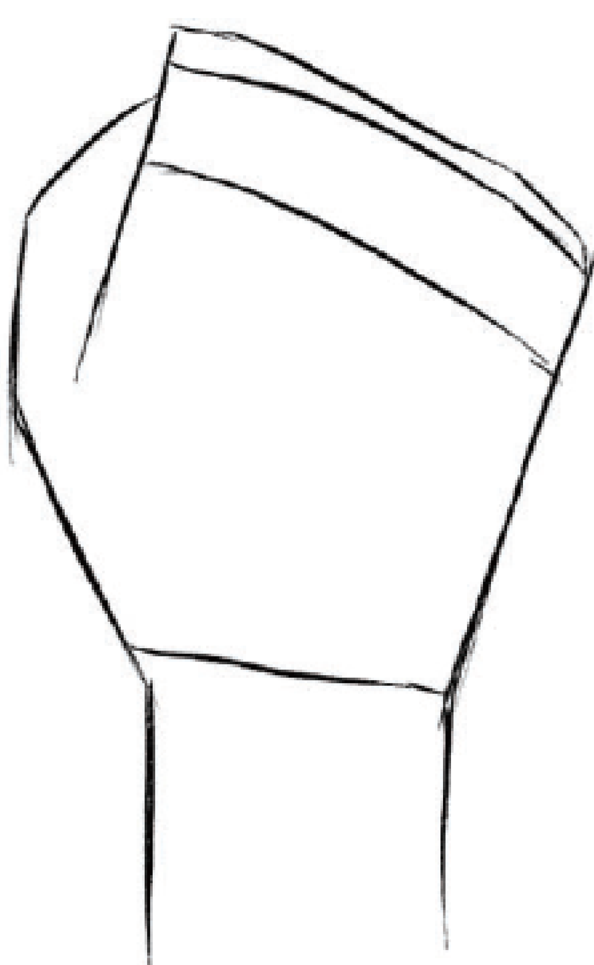
1 首先勾勒出手掌的4个区域。



2 根据关节的位置绘制出4根手指。



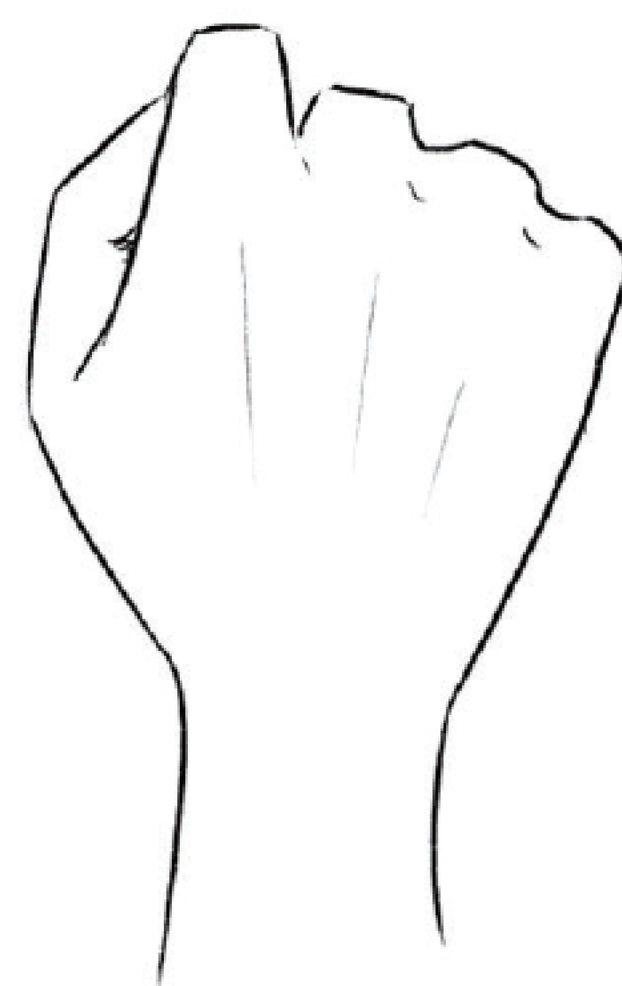
3 给手指的关节处添加纹理。



1 勾勒出手握拳的结构图。



2 用圆圈表现手指关节。



3 绘制出手的轮廓。



1 绘制出手指的大致形态。





2 将4根手指勾勒出来。





3 绘制轮廓，添加纹理。



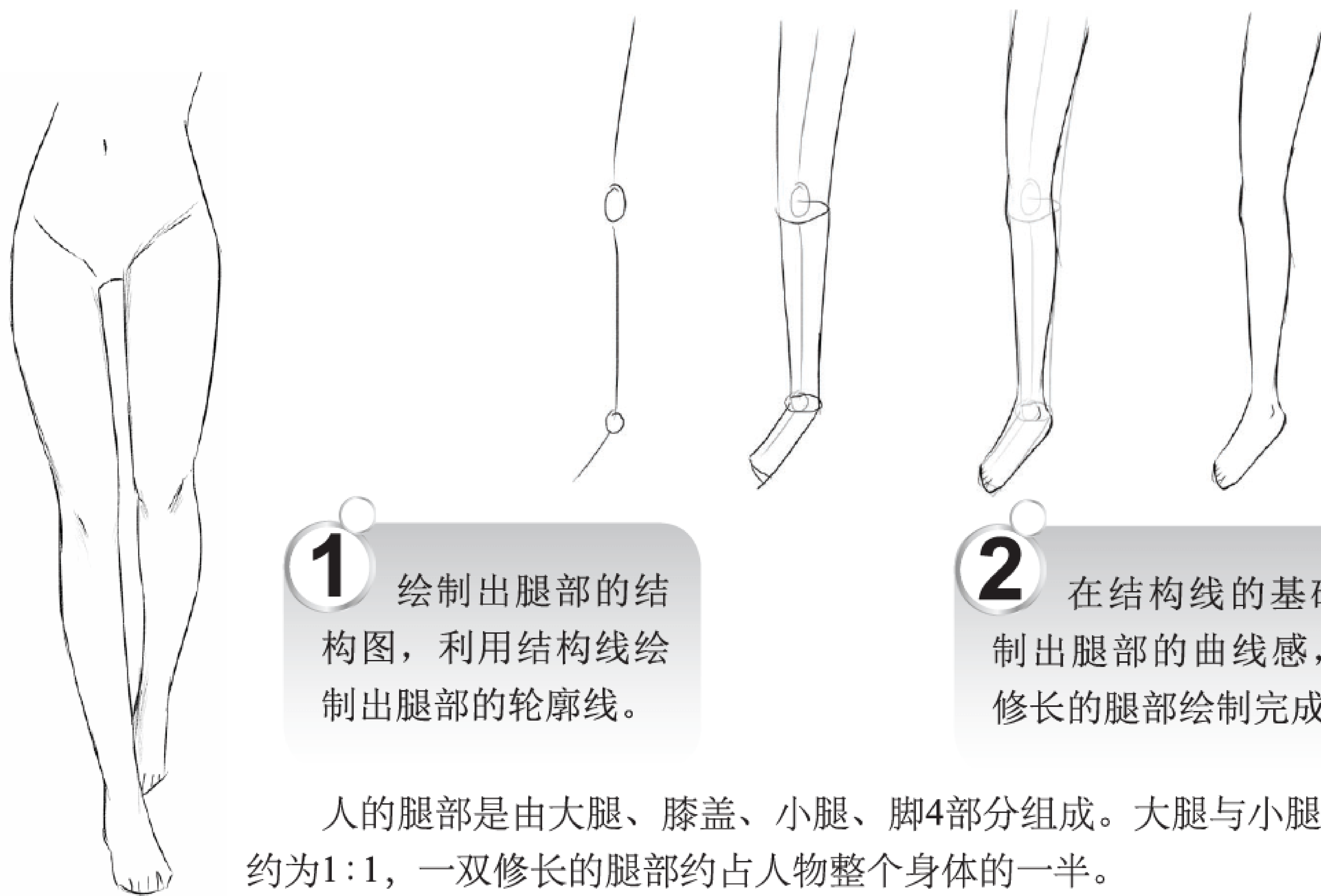
不同角度的手



5.2.4　腿部和脚的表现与绘制方法

腿部是体现人物身姿的主要部分，一双修长的腿可以使整个人物看起来高大苗条，特别是女性的腿部，在漫画中，一双修长有曲线感的腿可以使角色更加有魅力。

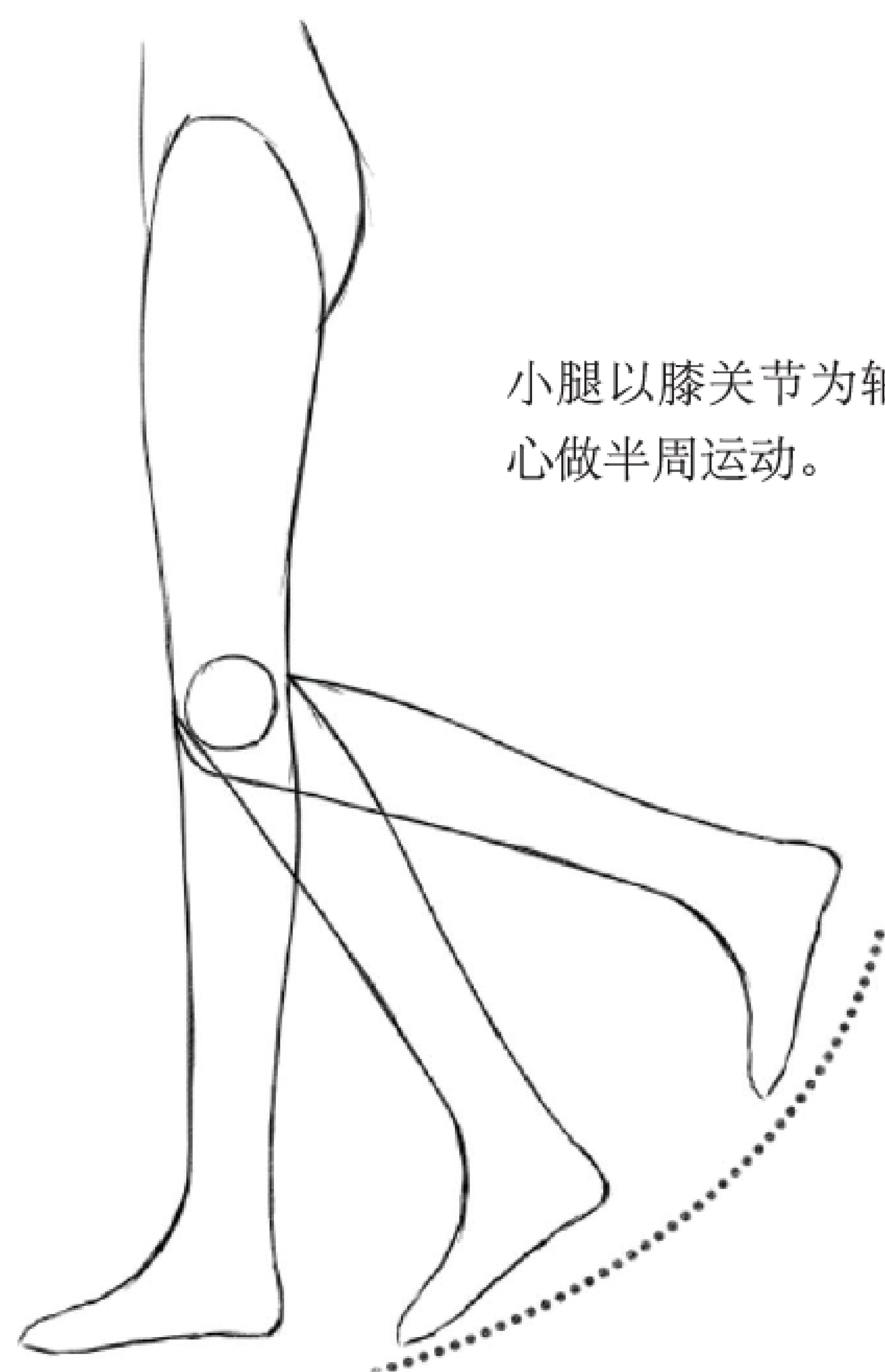
腿部的绘制



1 绘制出腿部的结构图，利用结构线绘制出腿部的轮廓线。

2 在结构线的基础上绘制出腿部的曲线感，一条修长的腿部绘制完成。

人的腿部是由大腿、膝盖、小腿、脚4部分组成。大腿与小腿的长度比约为1∶1，一双修长的腿部约占人物整个身体的一半。



小腿以膝关节为轴心做半周运动。

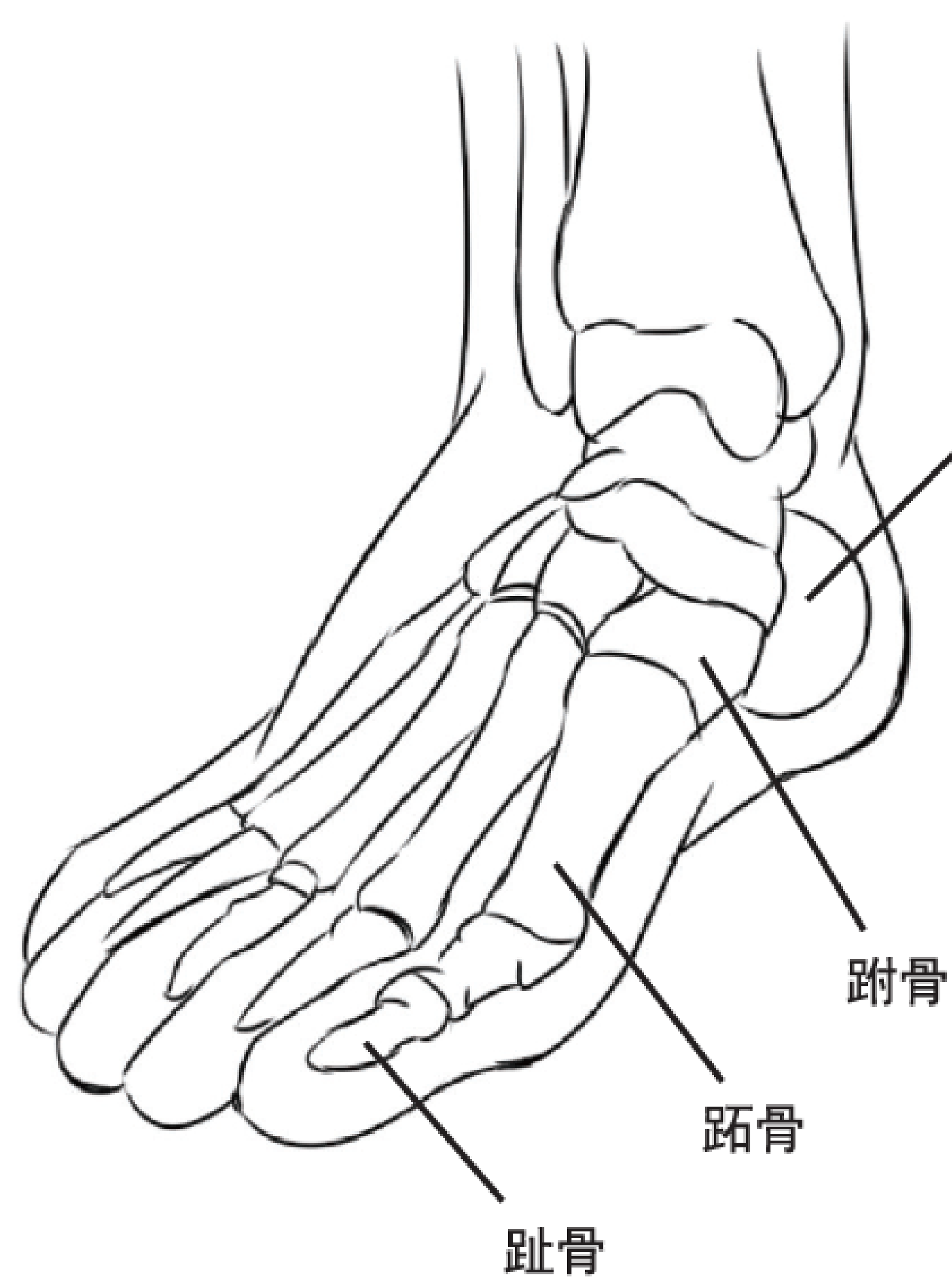


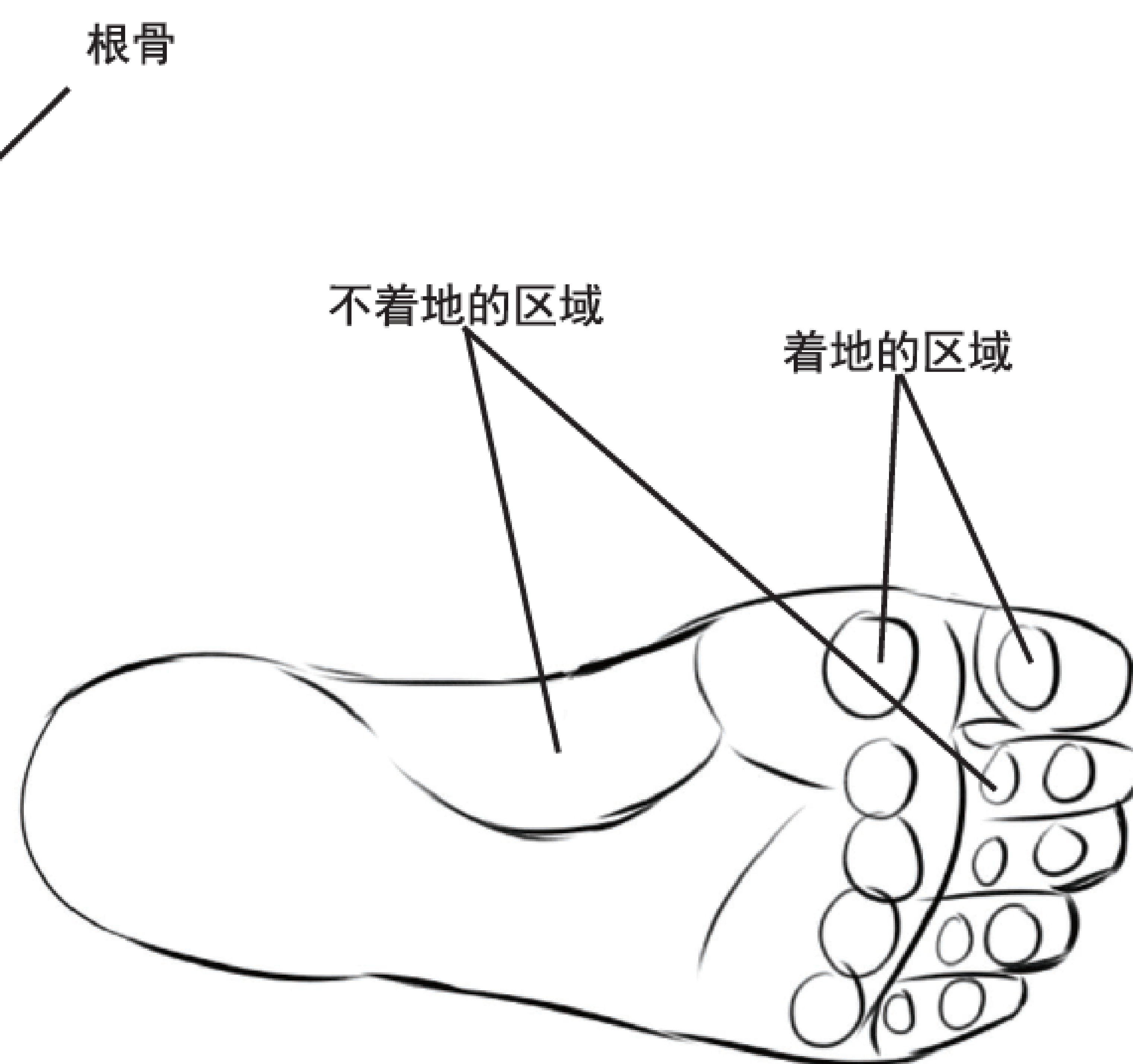
女性腿部的绘制，脂肪丰富的腿部平滑，大腿较粗，小腿细长。



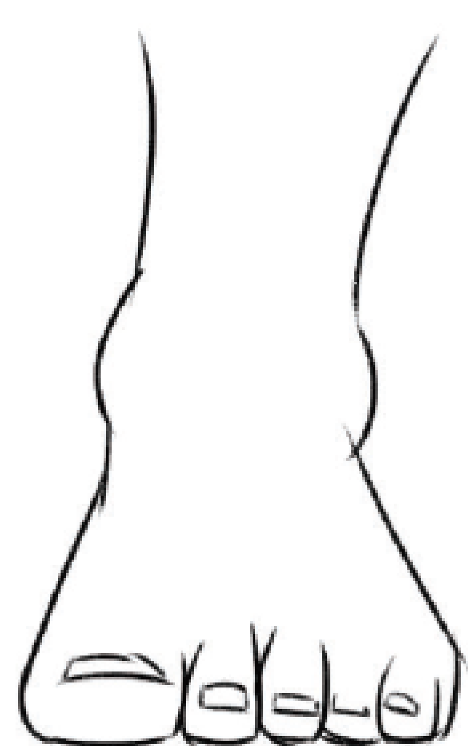
肌肉型的男性腿部比较容易区分，大腿肌肉发达，小腿肚粗壮。

脚的绘制






侧面的脚部状态

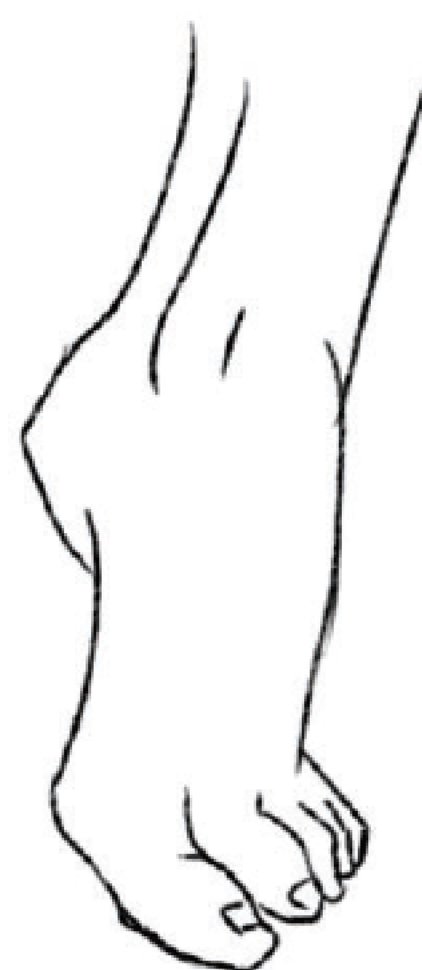

正面的脚部状态


后面的脚部状态

不同角度下的脚








四肢配合的动态表现









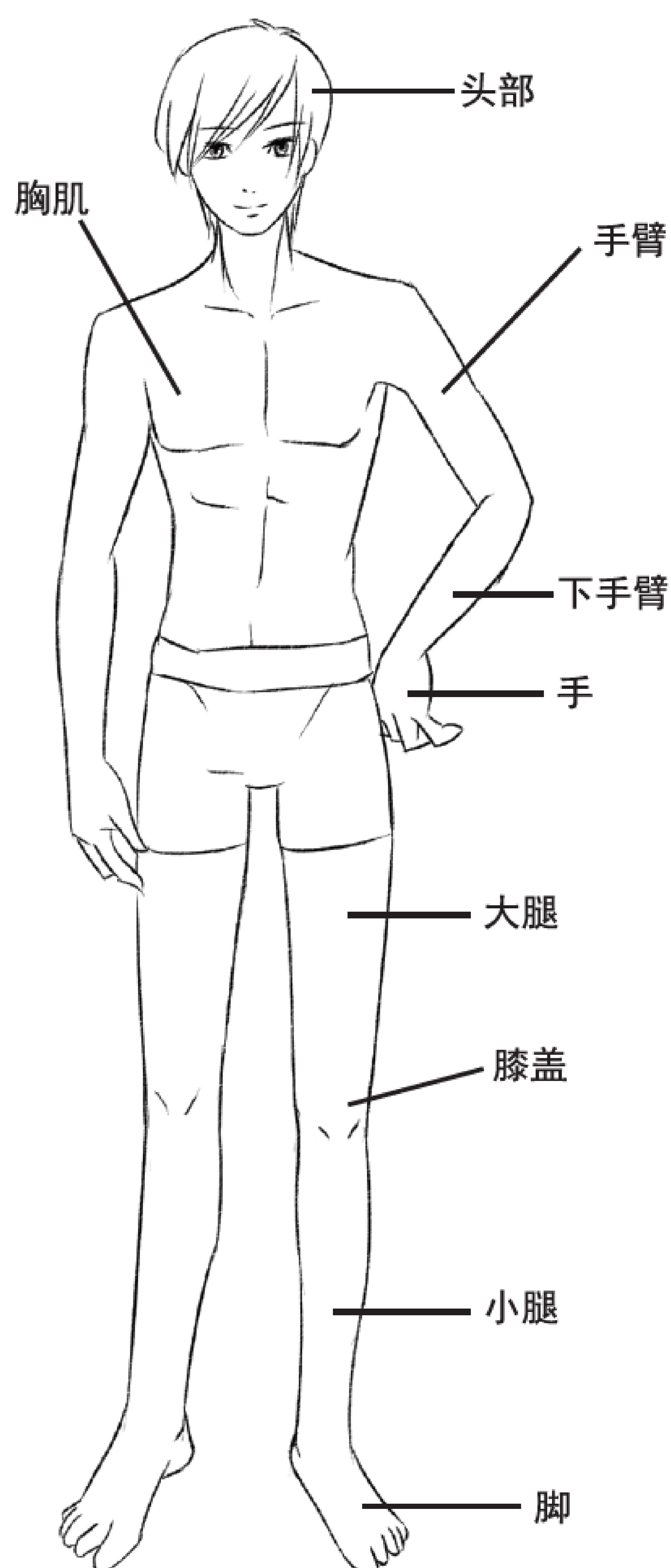
5.3　男女身体构造的区别

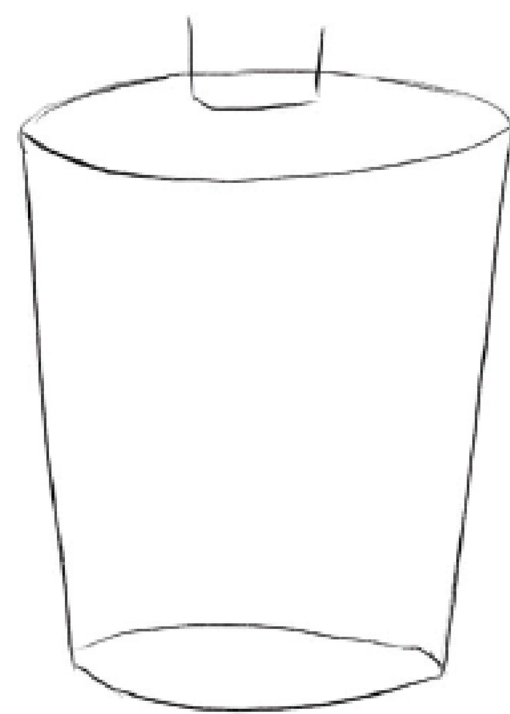
男女的身体基本结构都是一样的，都是由头部、躯干和四肢构成，但是要体现出不同性别，不仅仅局限于人物的头部，还有躯干和四肢也有着明显的区别，下面就一起来看看男女身体上有着怎样的不同点。

5.3.1　绘制出男性身体的强壮感

男性的身体主要特征就是硬朗和强壮，表现男性身体的硬朗和强壮主要使用直线来绘制，这样可以体现出男性的肌肉感。

男性的基本特征



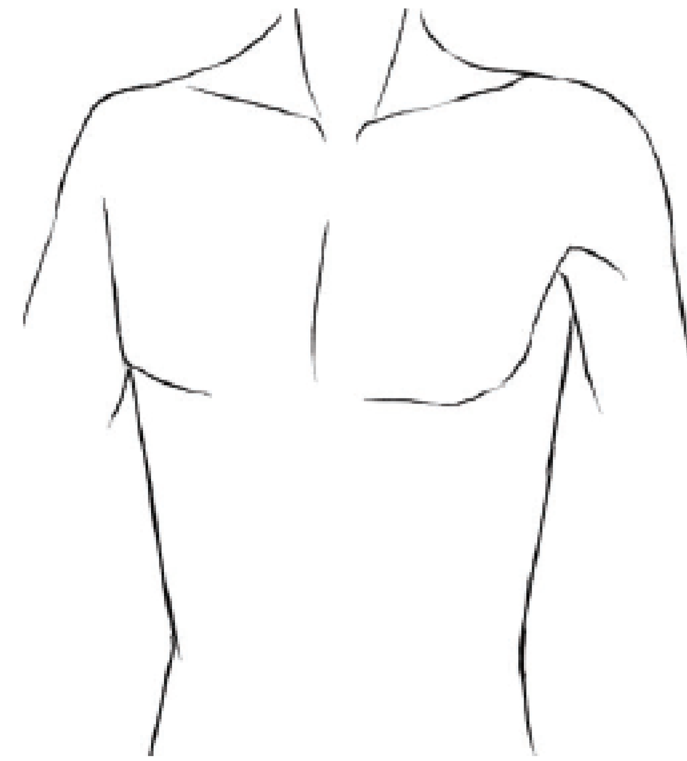




1 利用圆柱体绘制出男性的躯干，躯干是上宽下窄。

2 根据圆柱体绘制出男性身躯的外形轮廓。





3 给躯干添加胸肌。

4 继续添加锁骨线。

男性人物身体的四肢粗壮而肩膀宽阔，有着明显的腰线和宽阔的胸膛，标准体型的男性可以给人以安全可信的印象。

表现男性的肌肉感

男性人物身体即使轮廓相同，肌肉线条的有无对于身体外形的变化还是非常大的。在普通的四肢上添加几笔肌肉的线条后，立刻会让人物显得硬朗强壮起来。



普通的手臂



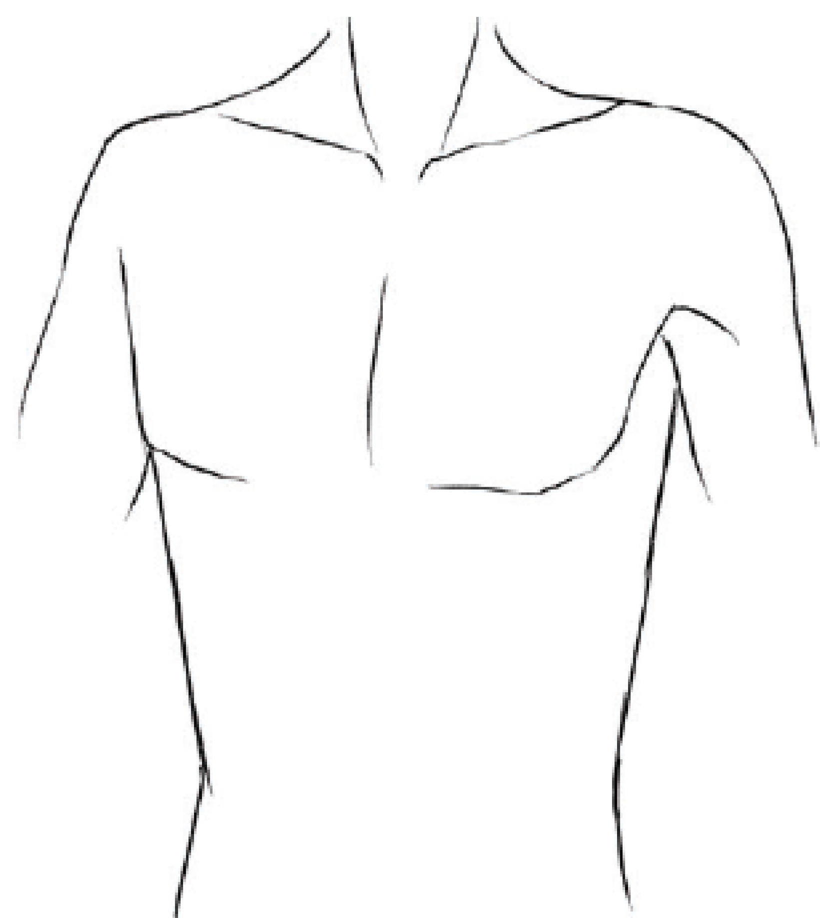
添加肌肉后的手臂



普通的腿部

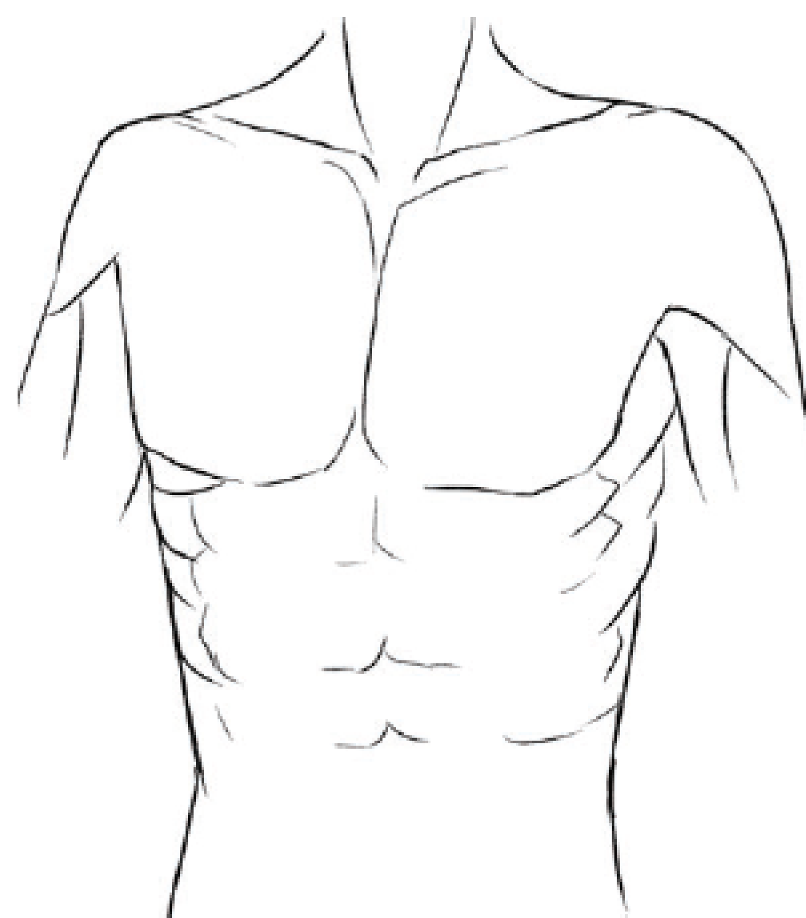


添加肌肉后的腿部



有一点胸肌

普通的身躯

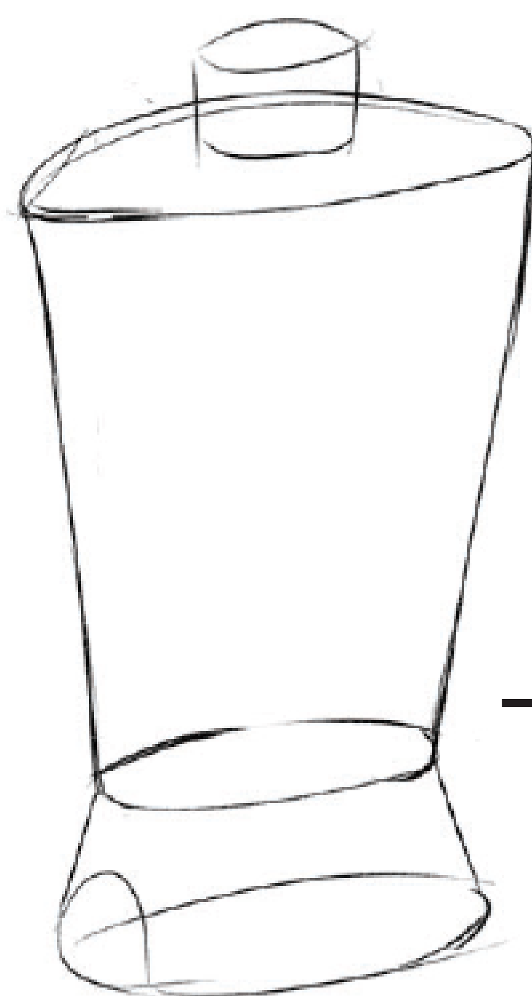


添加腹肌后，人物顿时强壮起来。

添加肌肉后的身躯

人物的肌肉感取决于身体上肌肉线条的丰富程度，稍微有一点线条的身体，肌肉感远远比肌肉线条不丰富的身体要强烈。

绘制男性后背的肌肉感



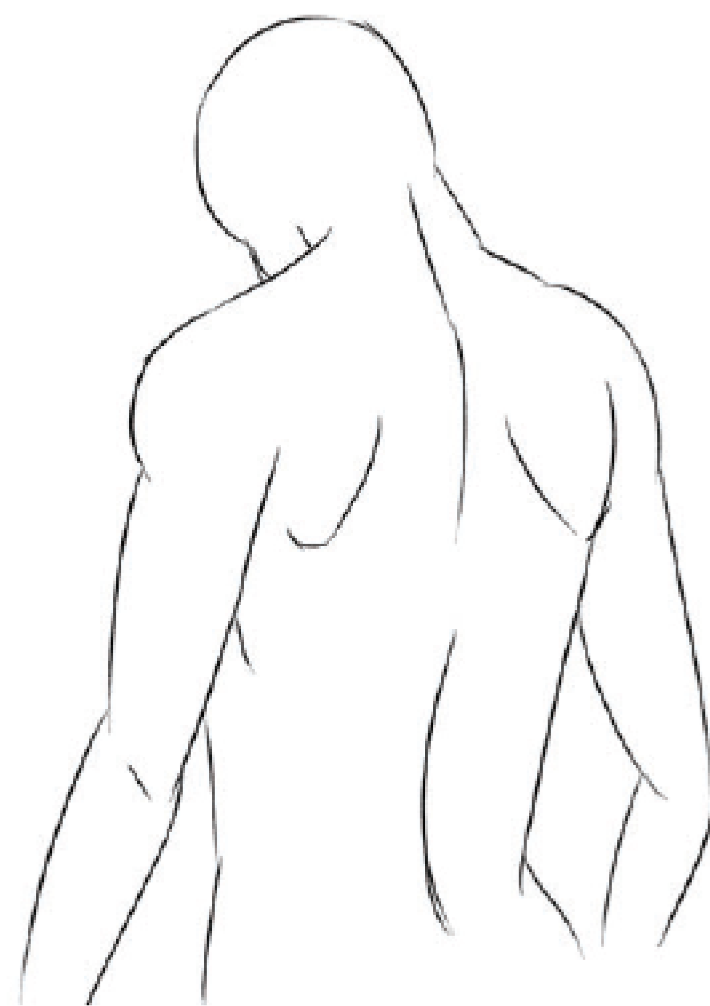
绘制身躯轮廓。





添加肌肉感。

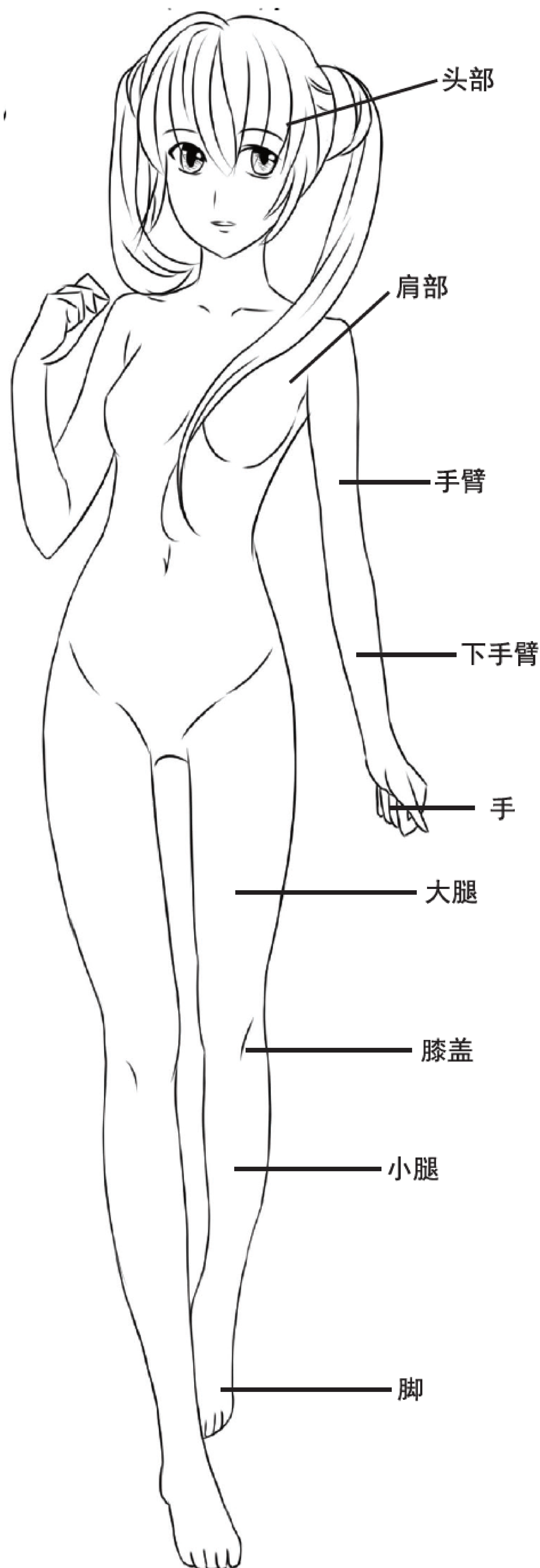


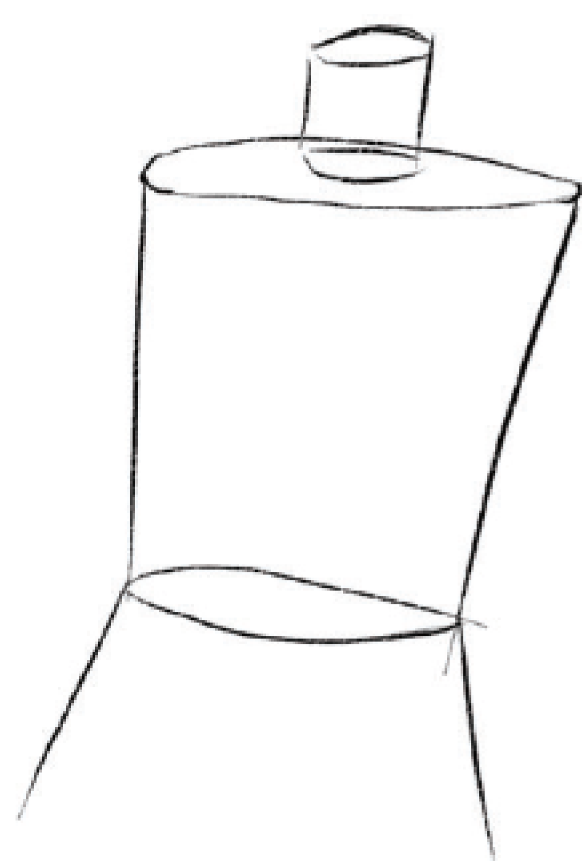


5.3.2　绘制出女性身体的曲线感

女性的身体主要表现特征就是柔软的曲线美，下面来看看如何利用曲线表现女性的S形美。

女性的基本特征







1 首先利用圆柱体表现躯干轮廓线。

2 根据圆柱体绘制出女性身躯的外形轮廓。



3 给躯干添加锁骨和胸部，使人物的厚度感表现出来。



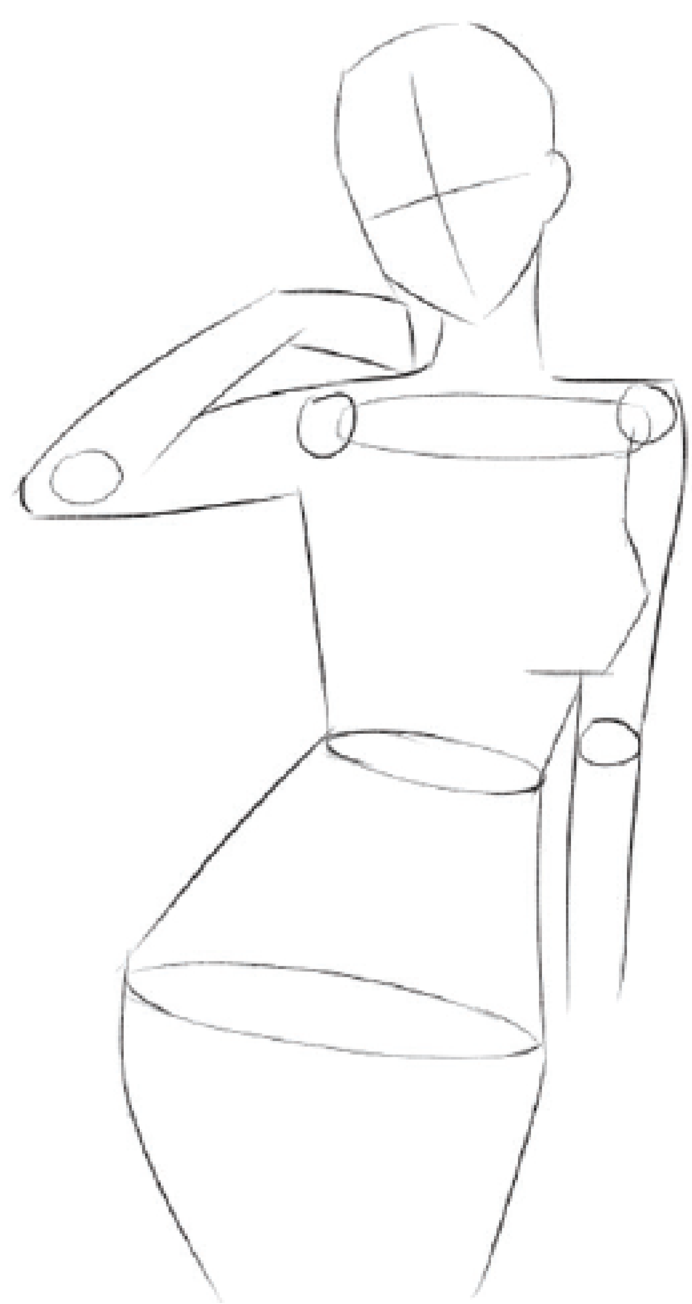
肩膀上端呈现三角状态。



锁骨和肩膀根据三角状态绘制。



表现女性的曲线美





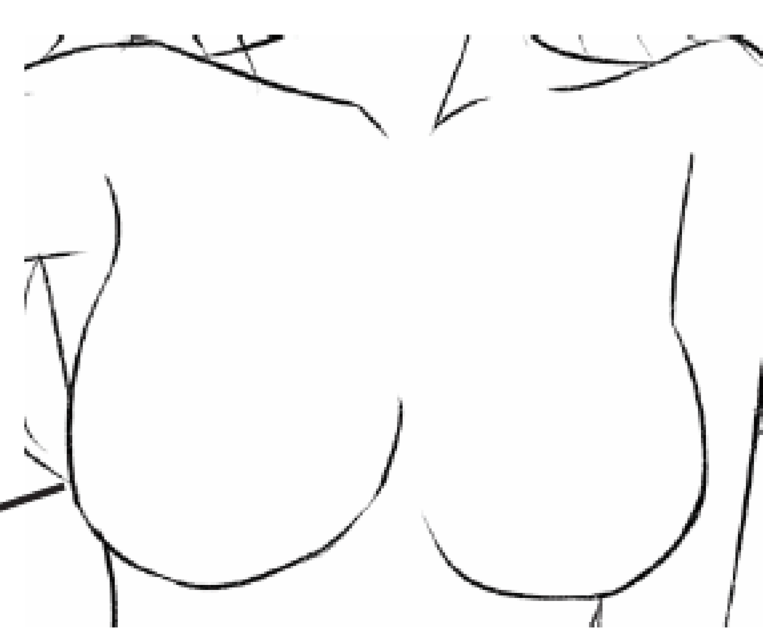


1 用线条勾勒出女性身体的大致轮廓，用圆圈表现人物关节部位。

2 绘制出人物的身体轮廓，注意线条要流畅有弧度，表现人物的曲线美。

3 细化人物，使人物的骨感美表现出来，绘制出胸部和大腿的轮廓。





女性的曲线主要是指女性的胸部和背部到臀部以下的轮廓线条，从外形上看像英文字母S。



S曲线的弯曲程度表现人物胸部和臀部的丰满程度。

第6章

古风人物动作姿态的绘制技法

动作和姿态是展现人物性格特征及其行为能力的最好表现，前面一章已经介绍了人物身体的构造和绘制方法，本章将开始学习人体的动作姿态的绘制。身体部位的动作也是有一定运动规律的，本章将通过人体各部位的分解和日常动作的实例来进行介绍，使读者从人体运动的基本规律开始学习，再通过实例来巩固所学的知识，达到迅速掌握人物动作绘制技法的目的。





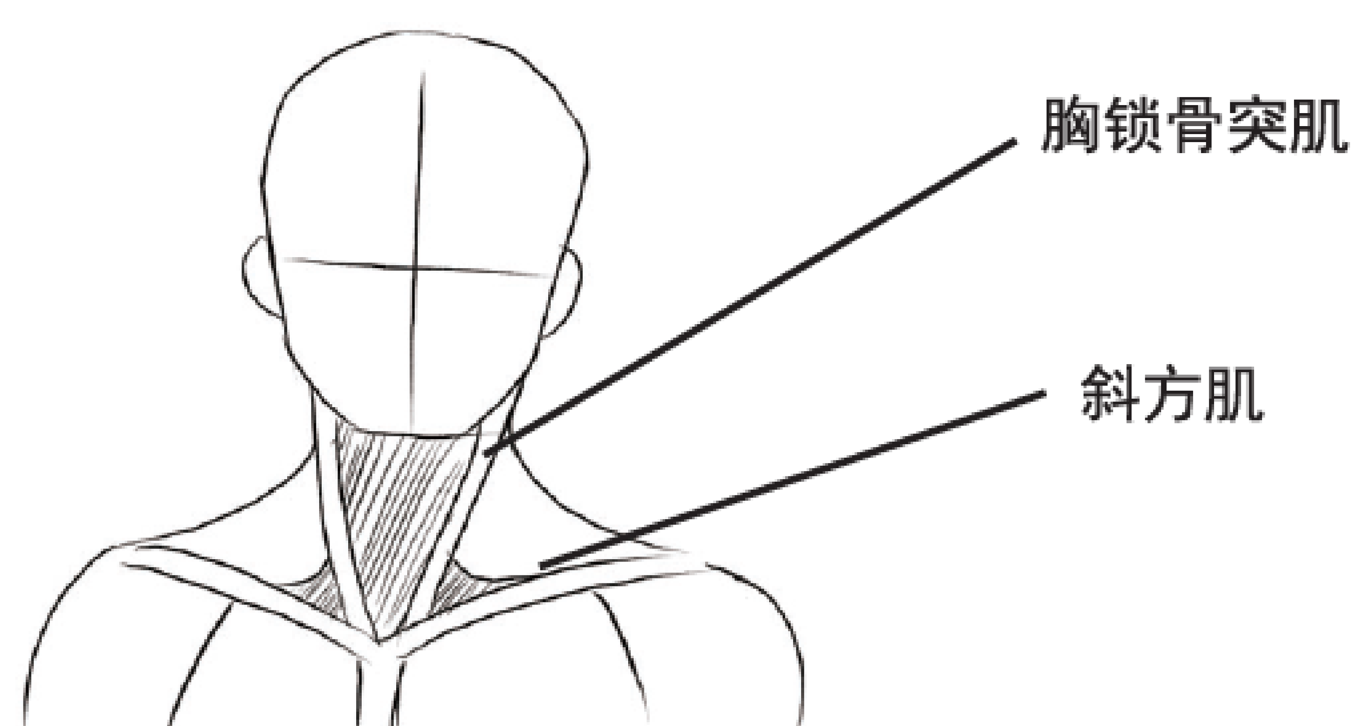
6.1 人体各部位的构造与运动

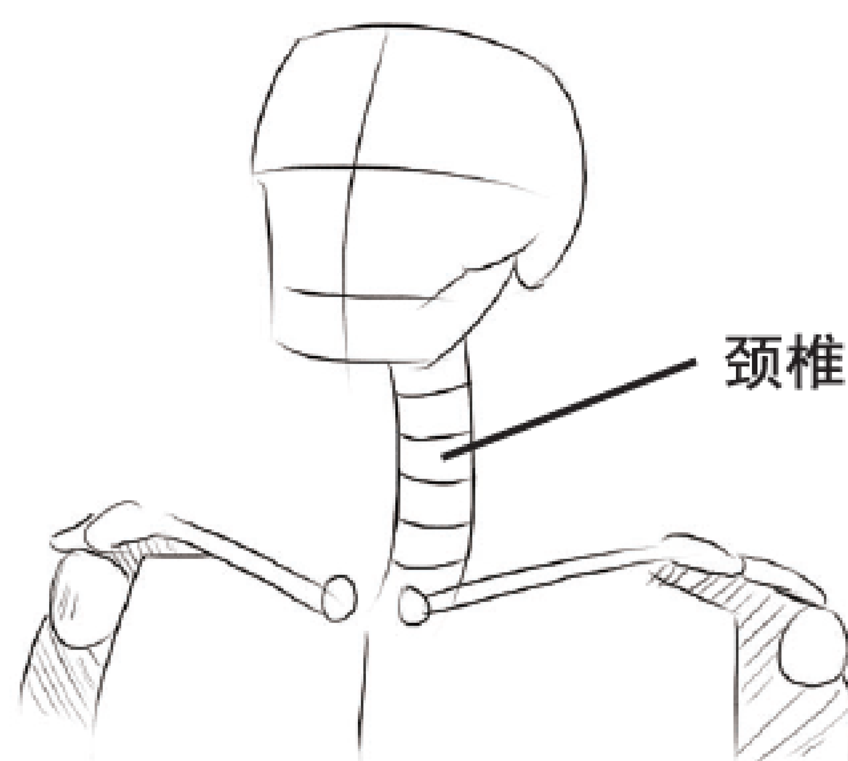
漫画中，每个镜头都是由人物不同的动作形态组成，使人物完成一整套动作来表现要表达的故事内容。所以要使漫画人物“动”起来，首先就要了解人体各部位的构造与运动规律，下面就一起来学习人体运动状态的绘制方法。

6.1.1 脖子的扭转

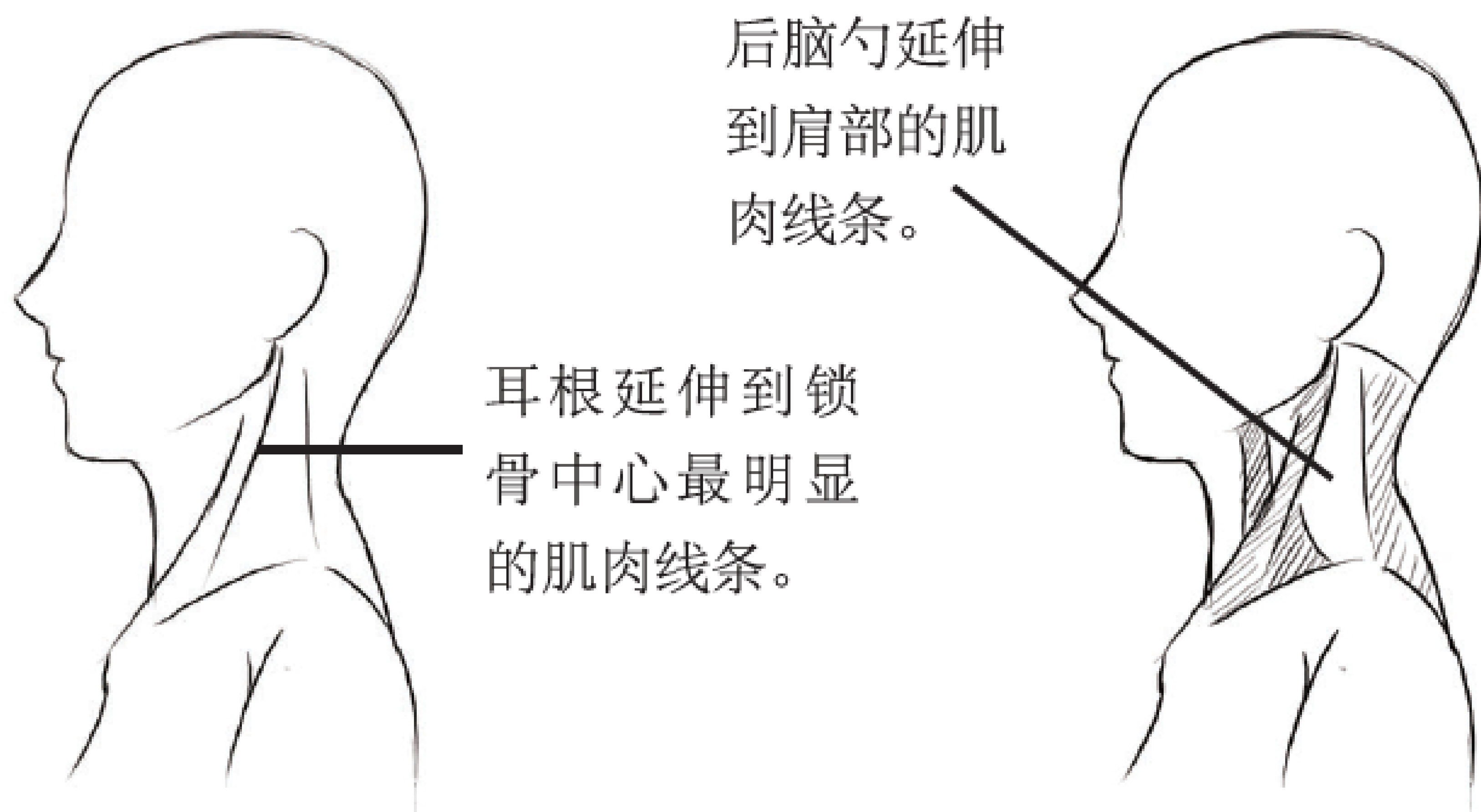
连接头部与身体的重要关节是颈椎，所以掌握好颈椎的运动规律就可以更好地体现出人物的面部表情，同时也能更加有力地表达出人物的情绪和状态。

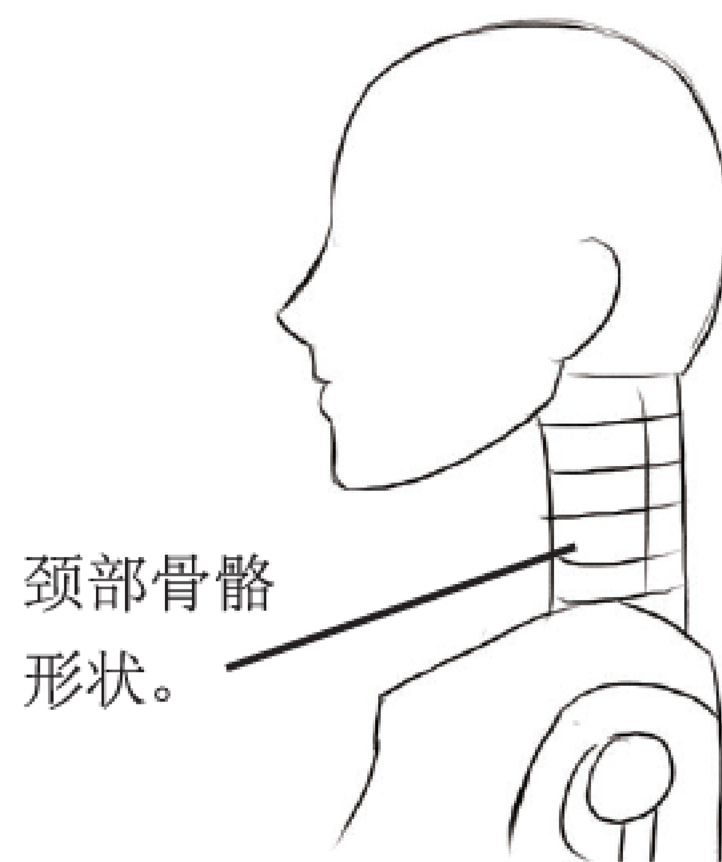
正面





侧面

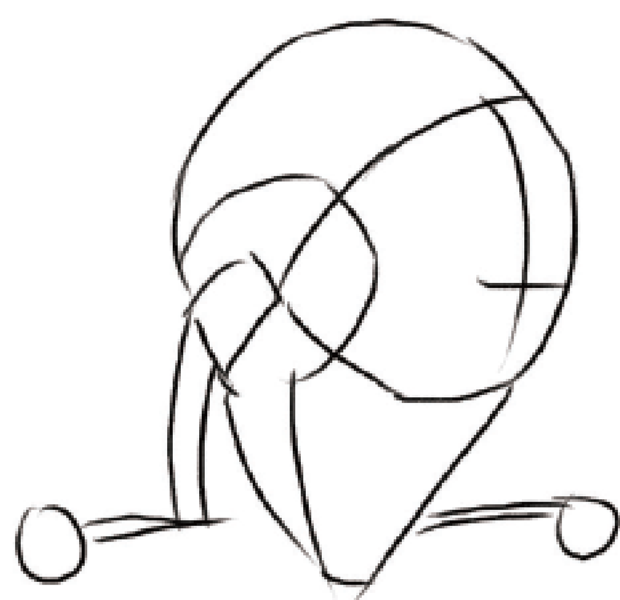




脖子扭转的角度



向右侧扭转



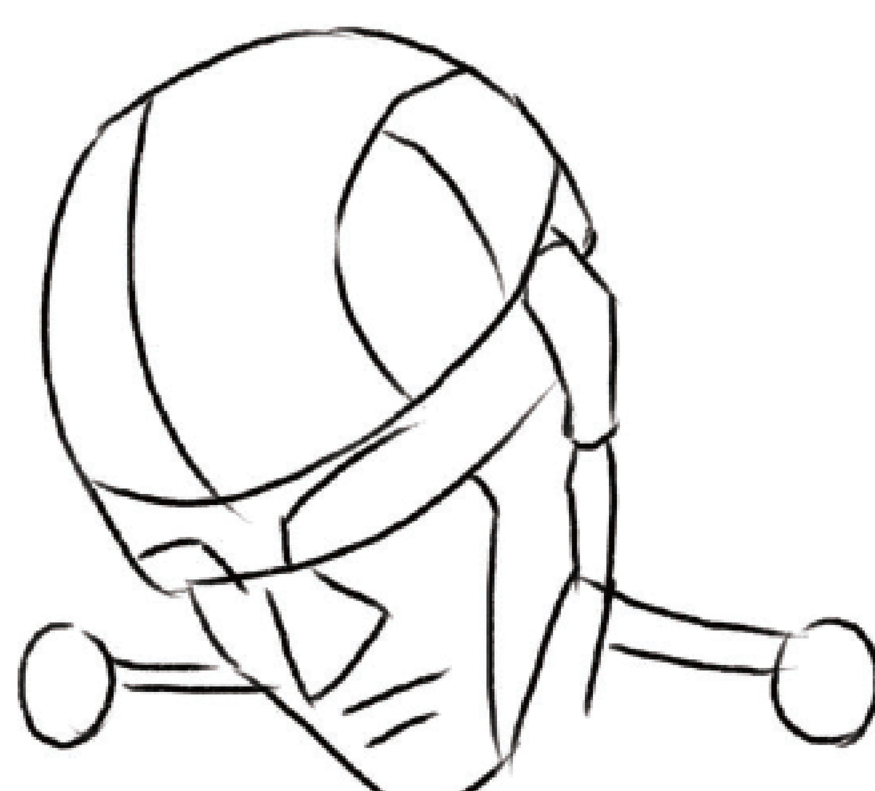
向右下方扭转



仰头向右边扭转


仰头向左边扭转


仰头向后扭转


低头向左下方扭转

脖子的实例绘制





1 首先用线条勾勒出人物的头颅，这是一个侧面俯视的角度，人物仰着头。

2 添加人物头发的轮廓线条，注意脖子处的头发也要绘制出来。



3 细化头发的层次感，因为是俯视的角度，人物头顶的发迹也要绘制出来。



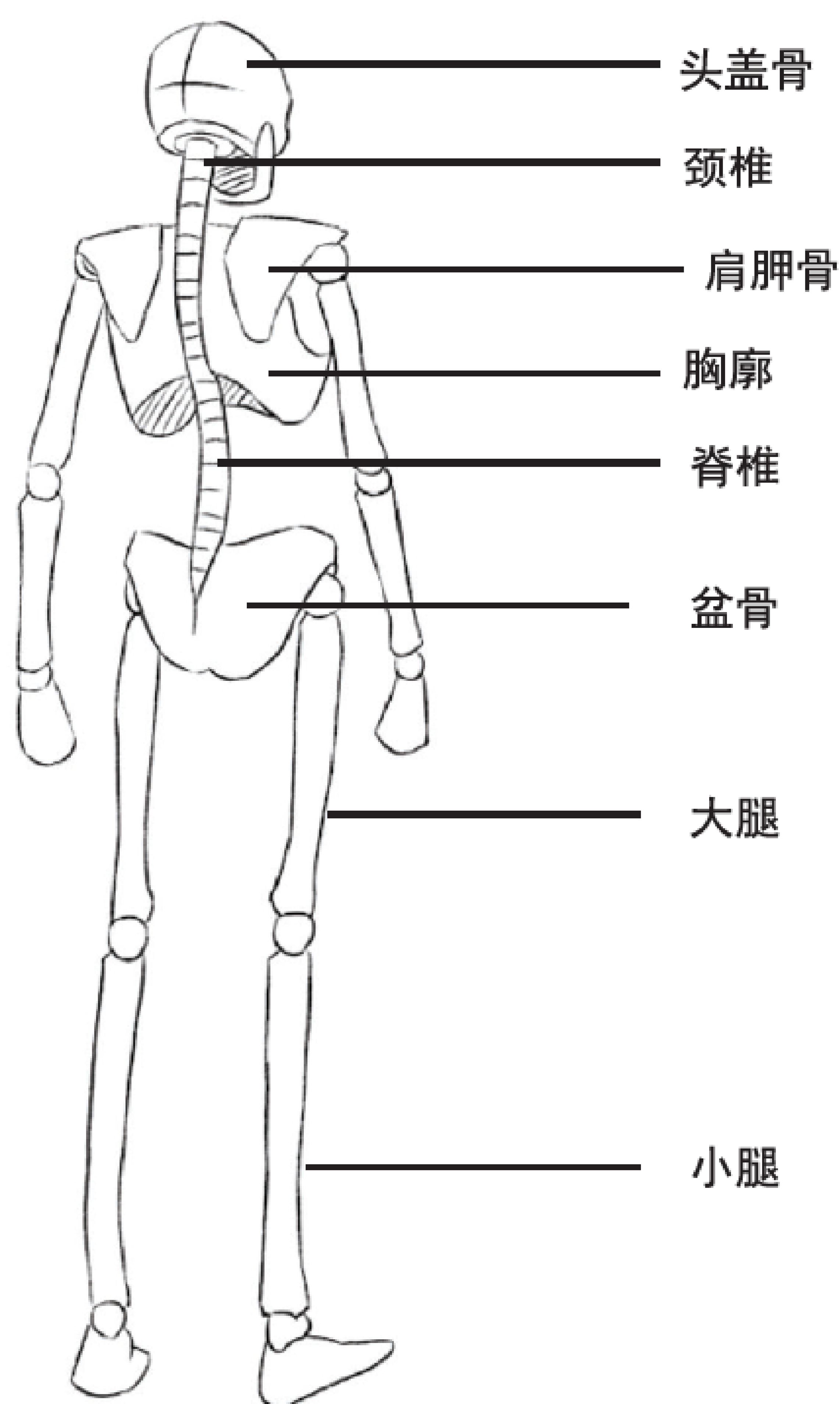
4 添加阴影效果，使人物的立体感和画面感增强。

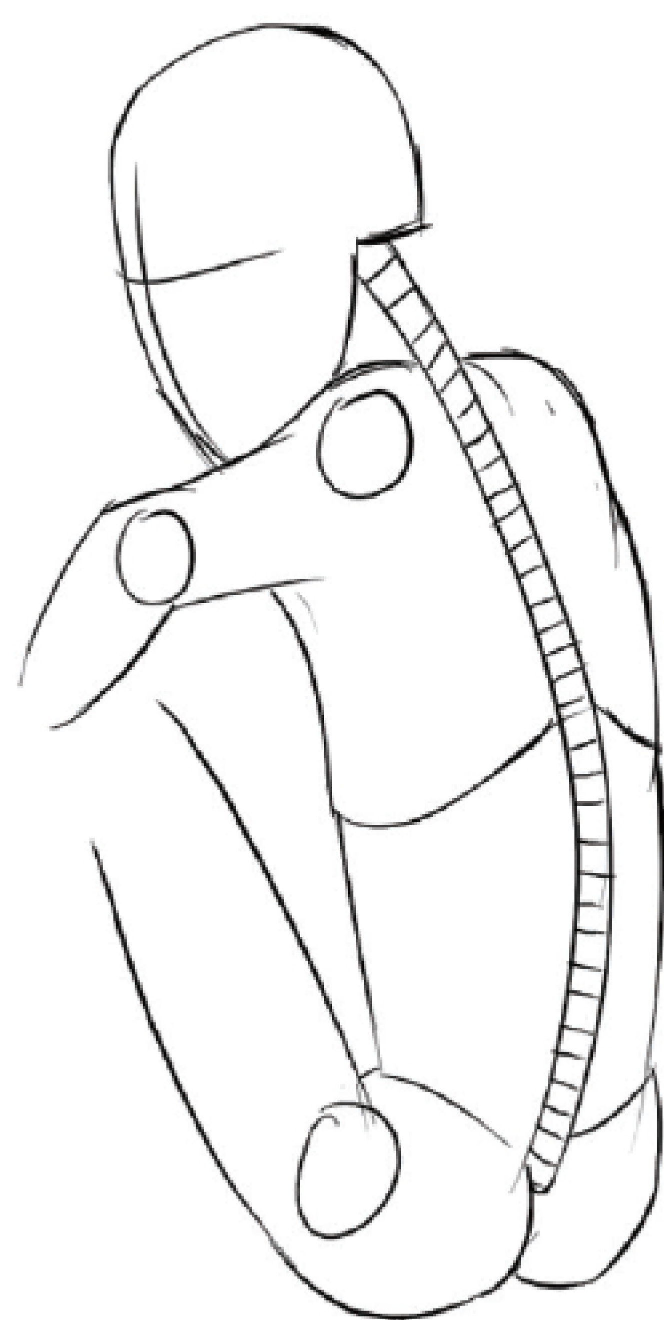


6.1.2 脊椎决定人物躯干的动作

脊椎是位于人体背侧的骨骼，它的位置在身体的正中央，是人体躯干的主心线，可以引导躯干做出各种不同的扭曲动作。

脊椎的结构



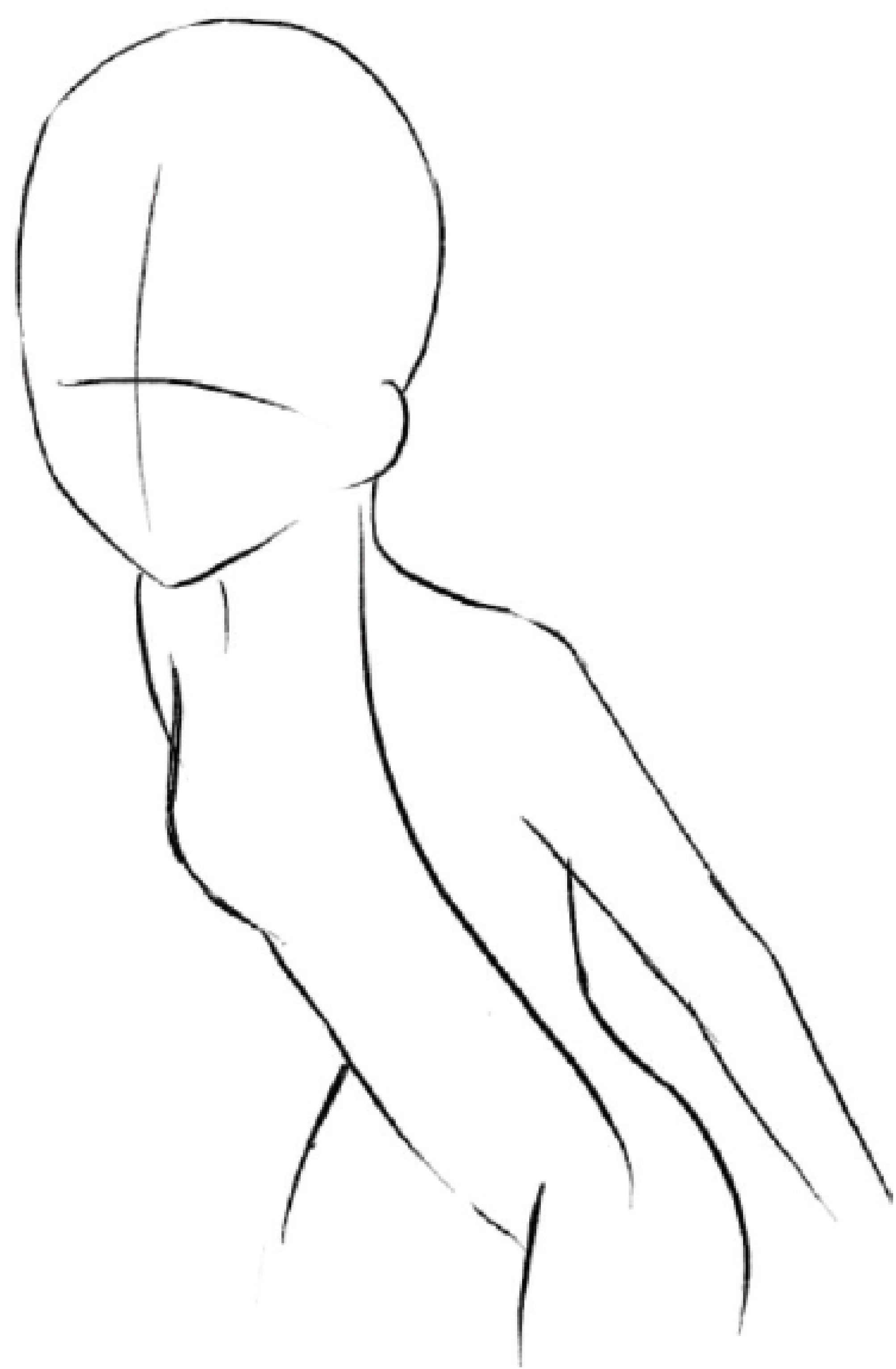


脊椎的弯曲是有一定幅度限制的，不可能做到无限的随意弯曲，生活中要多多观察各种人物的动态扭曲。

身体扭曲引起脊椎的各种形态







这是一个侧身俯视的角度，人物的躯干部分微弯下，脊椎线上端微向前倾。



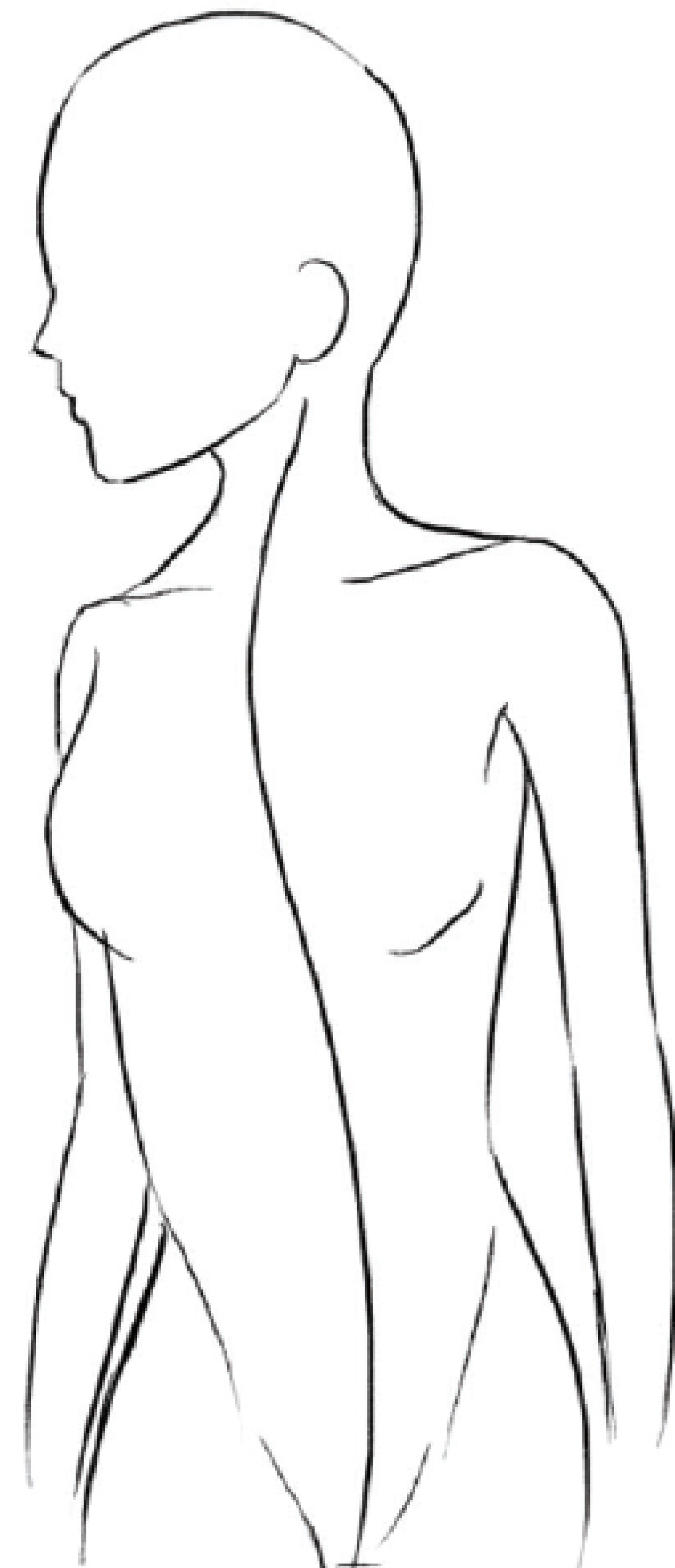
侧面直立的姿势，由于腰部没有什么扭转动作，躯干随着脊椎线呈现直线向下。



一个标准的侧面躯干，女性特有的S曲线表现得淋漓尽致。



女性背部的S曲线，躯干随着脊椎线而动，体现出女性柔软的身躯。



这是一个扭头的动作，脊椎一端随着头部侧向一边。



6.1.3 人物的重心是绘制的关键

重心是指人物重量的中心位置，是人物整个身体压缩后得到的一个点，重心的位置决定人物是否稳定。

人物重心的基本原理



人物的重心并不是固定不变的，它会随着人物的动作和重量的改变而发生变化。



在绘制人物时，重心是不会绘制出来的，但是在绘制时可以绘制出重心以便做参考，检测人物的姿势是否正确。
重心永远是垂直向下的，只有与地面成90度，人物的姿势才会稳定。

人物的重心点在于人物的肚脐处。

垂直于地面的重心线，重心的投影在双脚之间。



人物重心点在人物齐手臂的胸部位置。

重心的投影在于左脚膝盖和右脚后跟处。

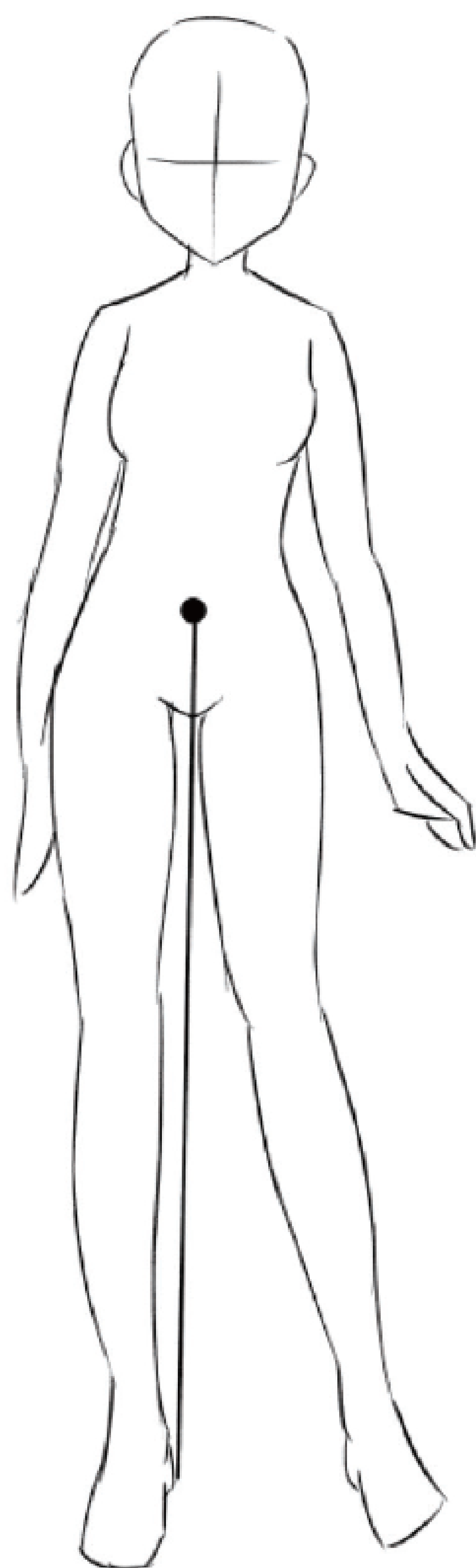
不同站立状态下的重心投影位置



人物站立时，一只脚抬起来，重心投影的位置不变，仍然在两腿之间，这是一个瞬间的动态。



这仍然是一个单脚站立的动作，但人物的躯干出现了弯曲的动作，所以重心位置应该在人物靠左的胸前，投影位置在右脚的脚尖处。



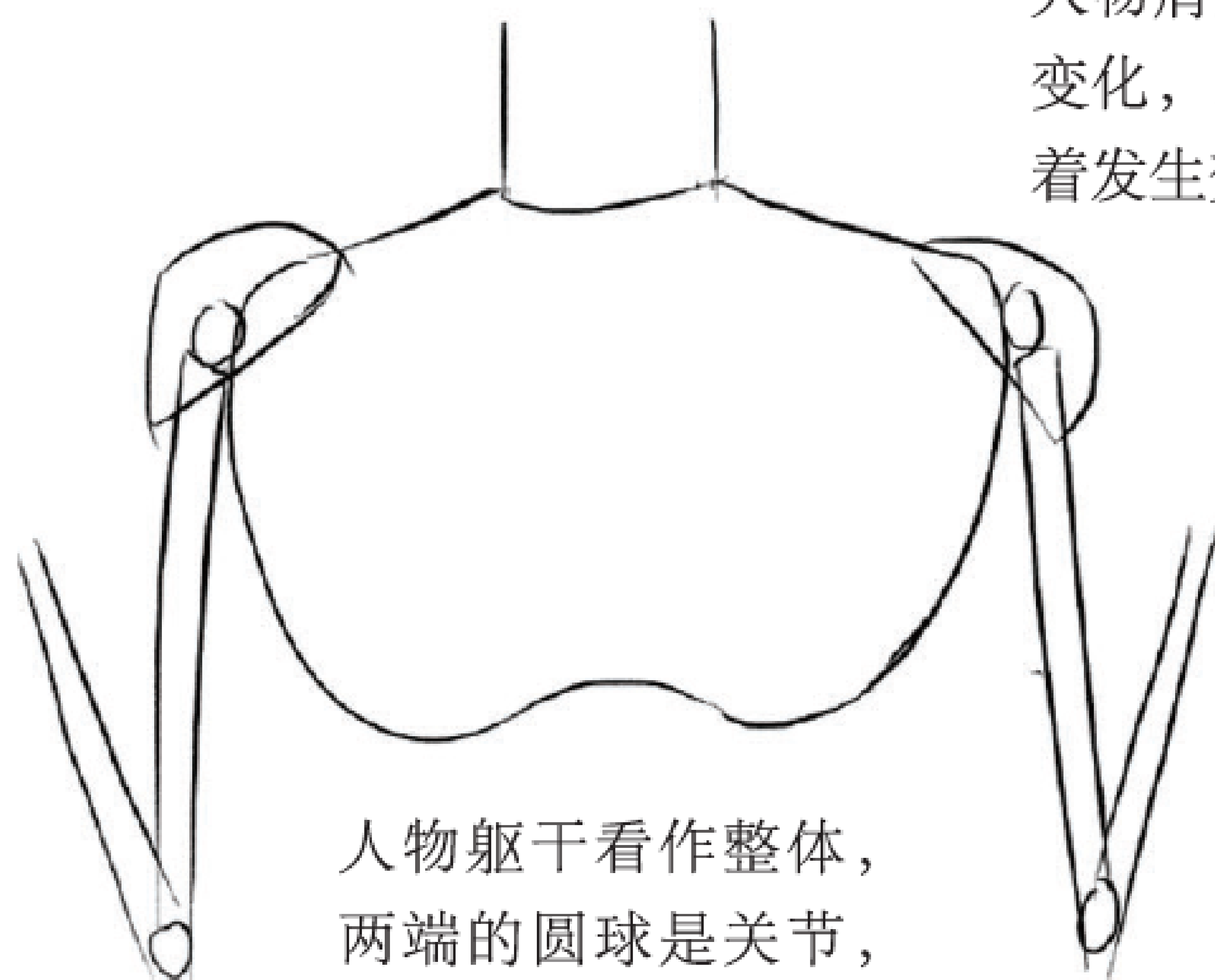
这是一个比较规范的直立站姿，人物的重心点在肚脐处，投影位置在右脚的脚后跟，此时的人物可以保持静止的状态。



6.1.4 手臂的运动

人物上半身运动的关节部位就是人物的手臂，手臂的运动带动人物的肩关节，这是构成人物手臂运动最重要的组成部分。

手臂的关节变化

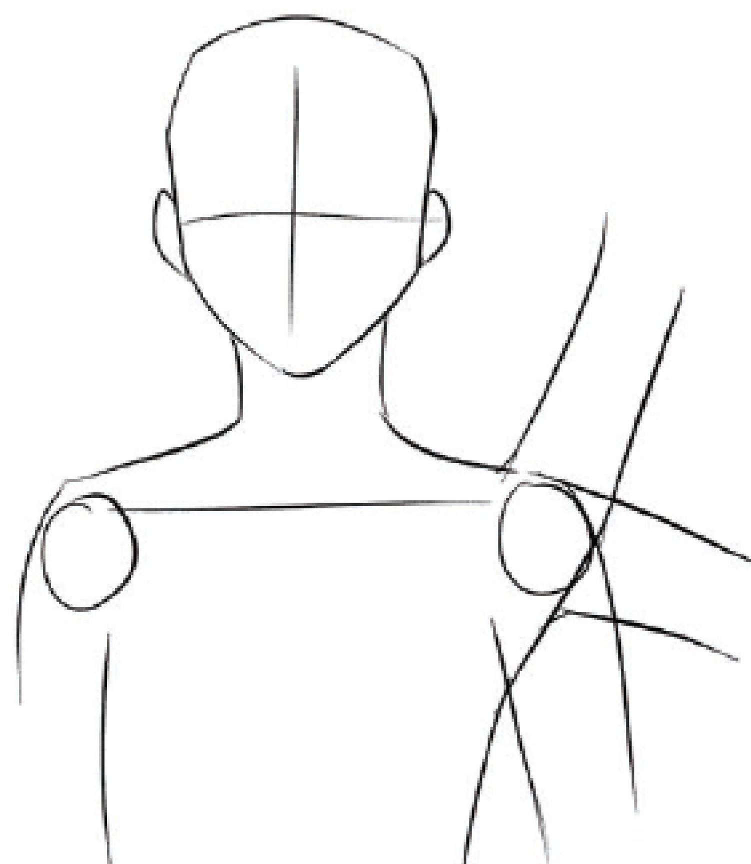


人物肩膀的关节发生变化，三角肌也要跟着发生变化。

人物躯干看作整体，两端的圆球是关节，连接手臂，覆盖着的三角形是肌肉。



人物抬起手臂时，三角肌以关节为轴心向上旋转，人体的锁骨和胸部线条也要随着手臂向上拉伸。



手臂的运动是以肩关节为中心以约180度的弧度旋转，人体的锁骨和胸部线条也随着手臂的方向不同程度的拉伸。



将人体看作是一个立体的模型，圆圈代表人物的关节部分，柔软的女性手臂随着肩关节可以做出很大幅度的动作。



手臂从背后抬起放在头顶的动作约有180度的弧度，胸部线条也随之收缩和拉伸。

手臂运动的案例绘制



2 根据人体绘制出人物的头发、五官和衣服，注意肩膀的透视关系。



1 用线条和圆圈表现人物的躯干、手臂不同程度的弧度抬起放下。



3 细化出人物的头发，使头发丰富起来，完善五官的绘制，根据人体不同程度的动作绘制出褶皱。

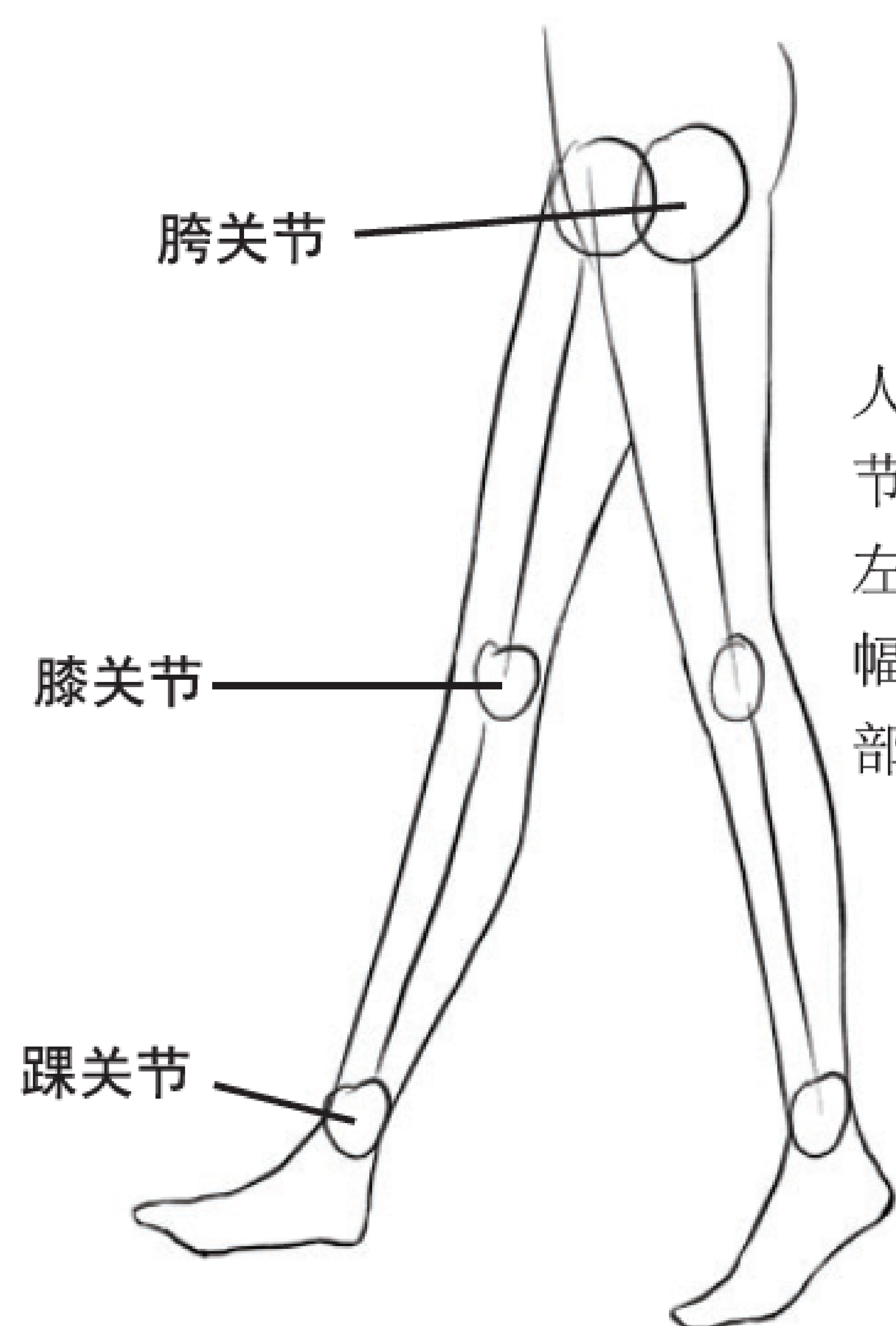


4 浅浅地补一层阴影，使人物看起来更加立体、有层次感，绘制手臂时注意臂膀与手臂衔接的位置关节要正确。

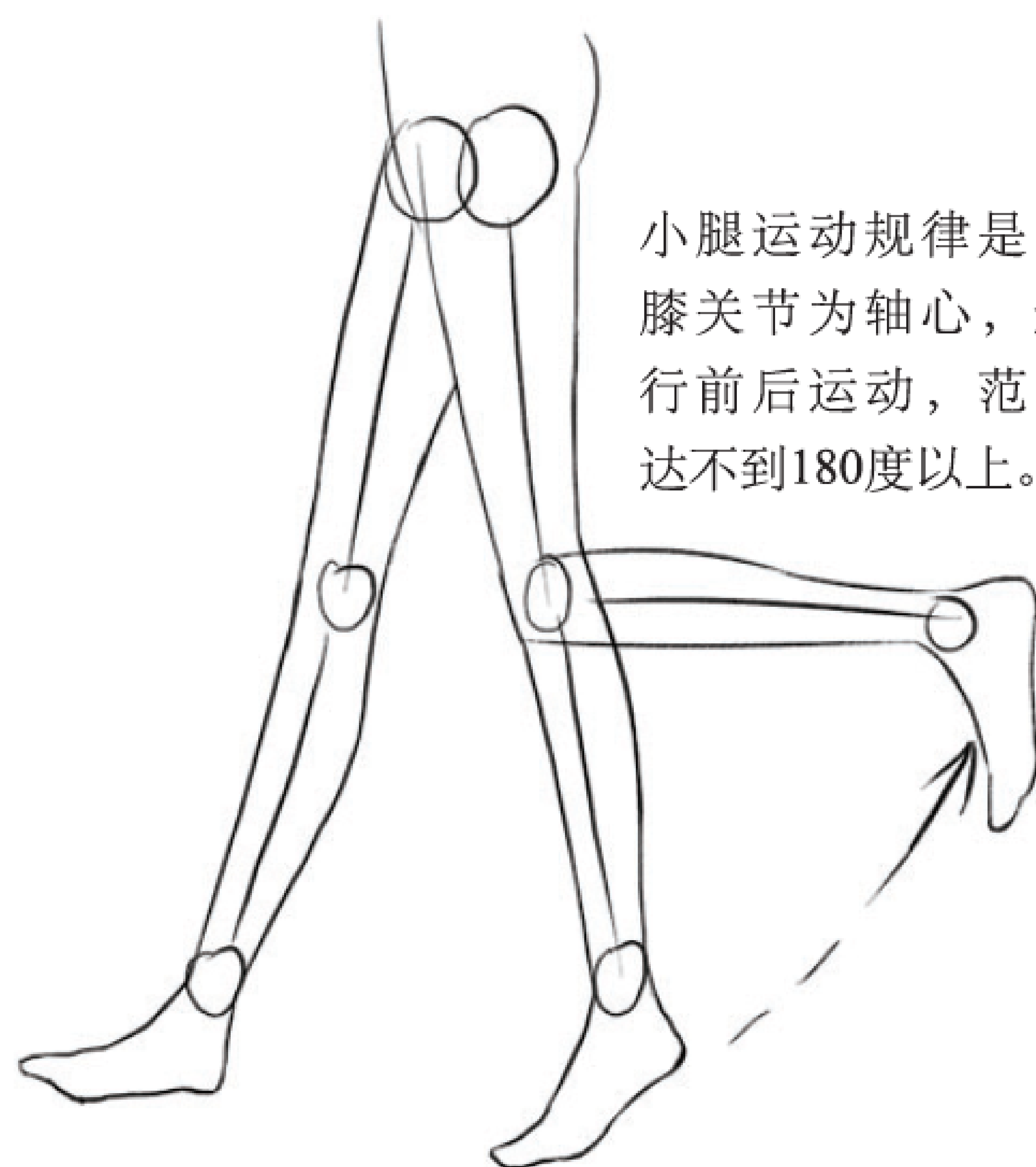


6.1.5 腿部的运动

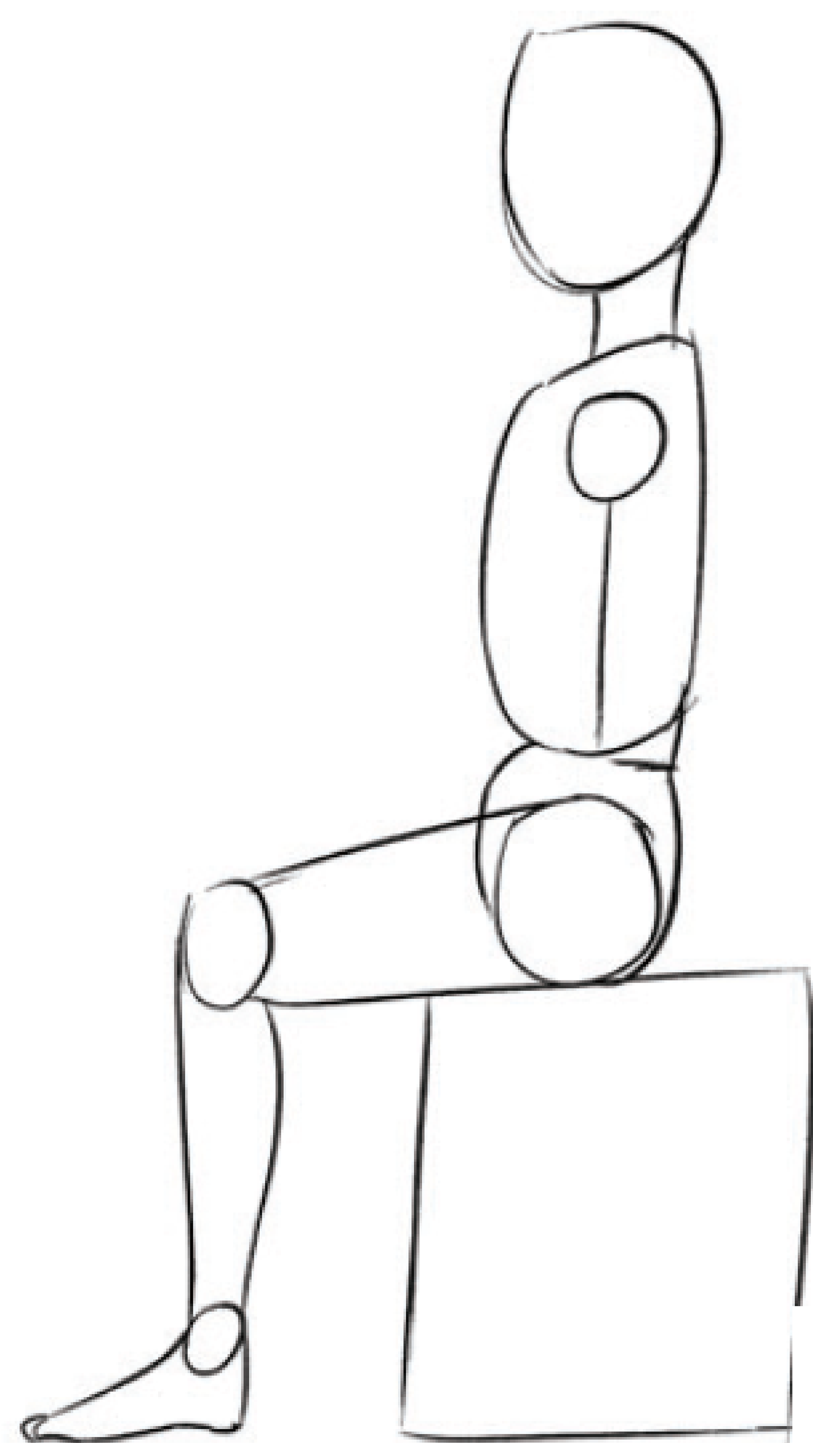
人物下半身的主要关节变化就是腿部和脚踝的运动，也是人体运动最直观的部位，这就是构成下肢运动最重要的组成。



人物的腿部以胯关节为轴心，可上下左右进行动作，但幅度只能局限于胯部以下。

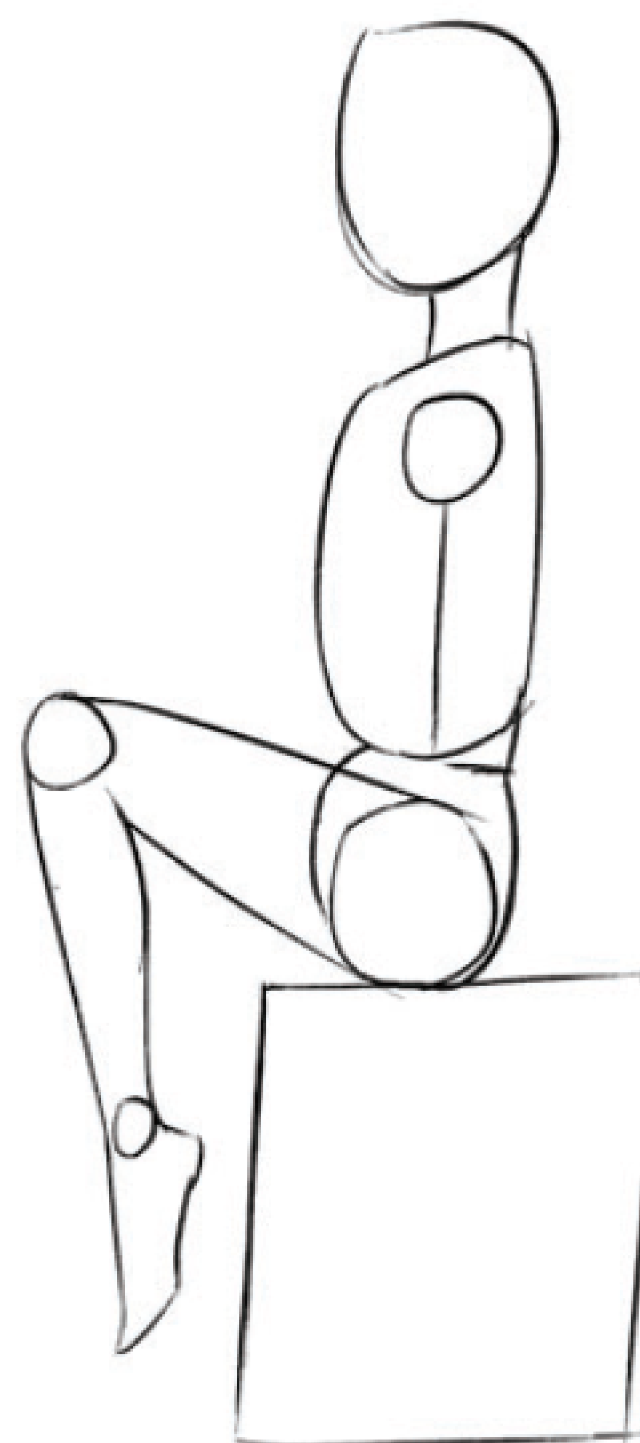


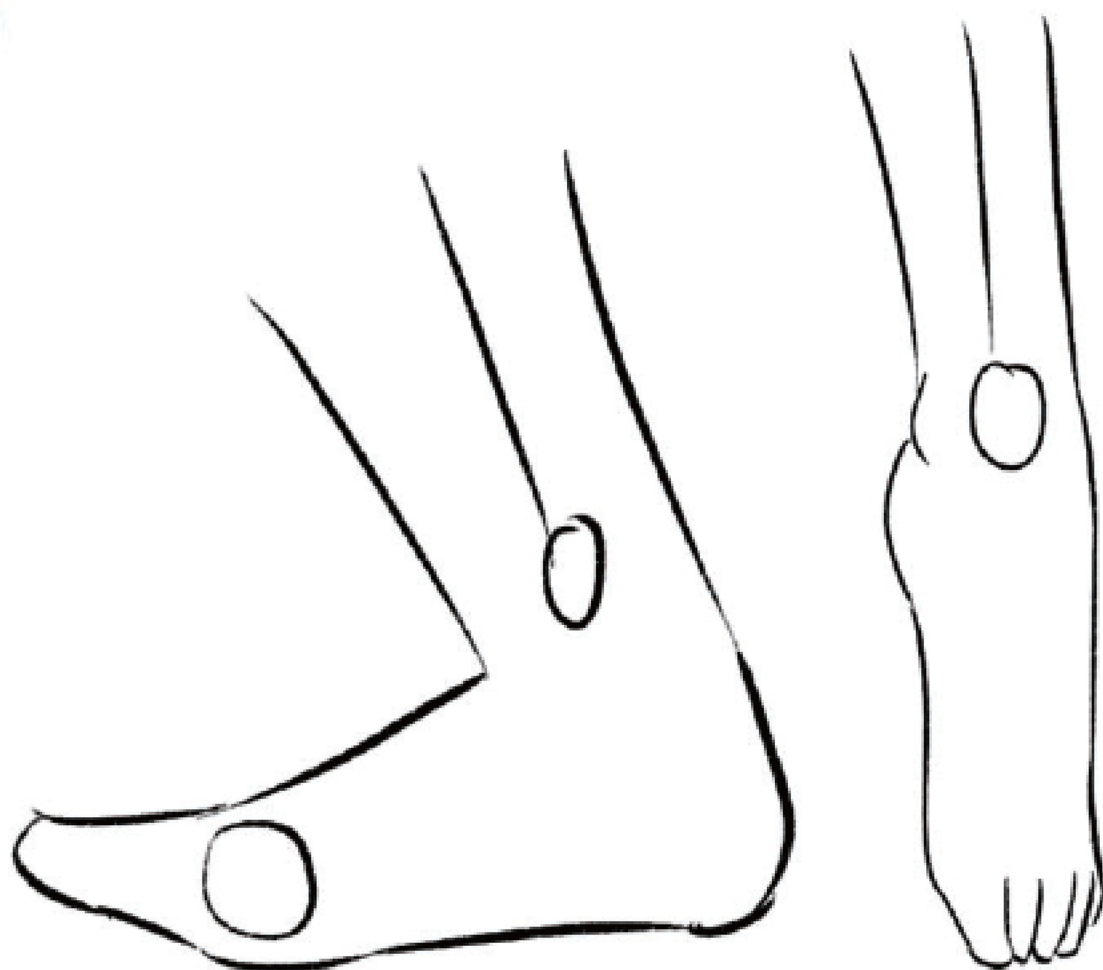
小腿运动规律是以膝关节为轴心，进行前后运动，范围达不到180度以上。



坐下时，人物的腿部发生变化。正侧面的坐姿，凳子与小腿同高时，小腿与大腿的夹角呈90度，小腿以膝关节做出不同程度的动作。

腿部抬起，躯干会自然地向后倾，保证人物重心在臀部。





脚踝是腿与脚衔接的主要关节，以踝关节为中心可以做出许多动作。

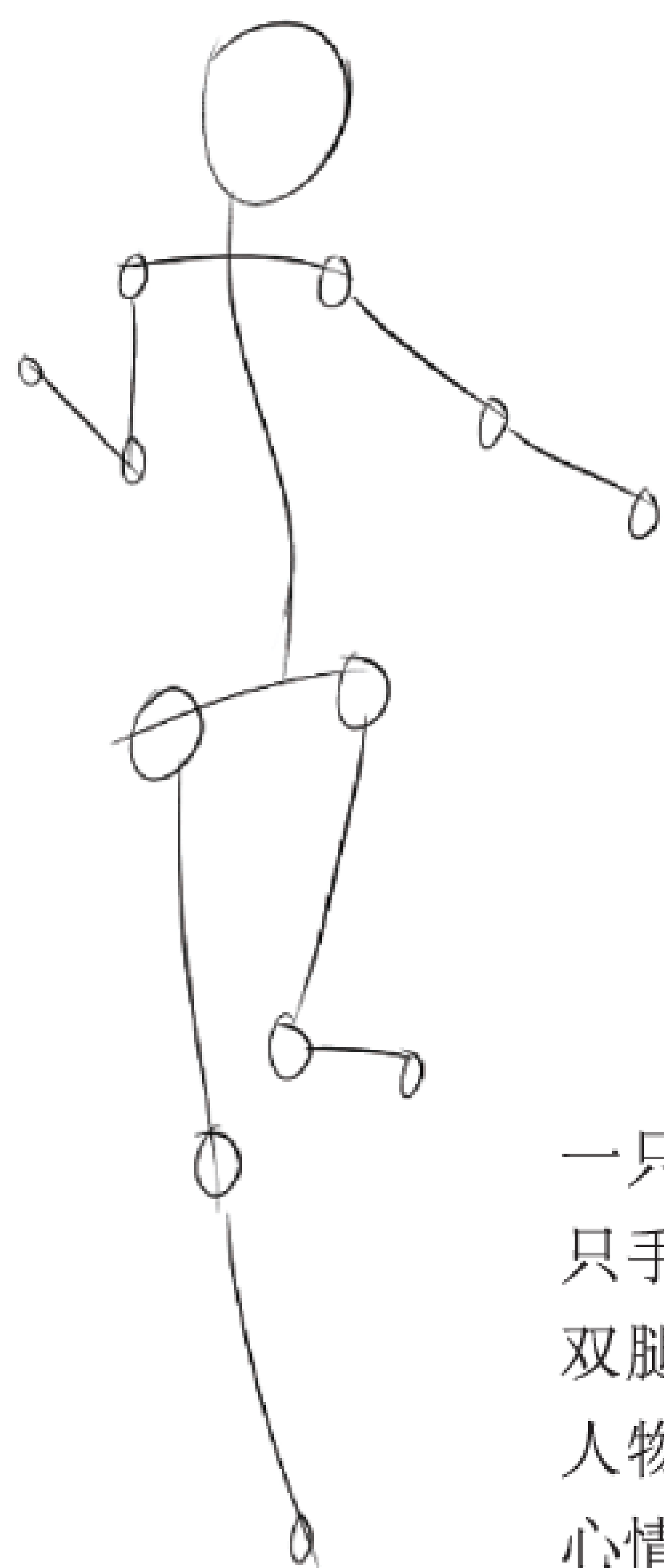
脚做出最大限度的拉伸时，踝关节突出，脚背皮肤拉伸。



6.2　情绪带动身体的表现

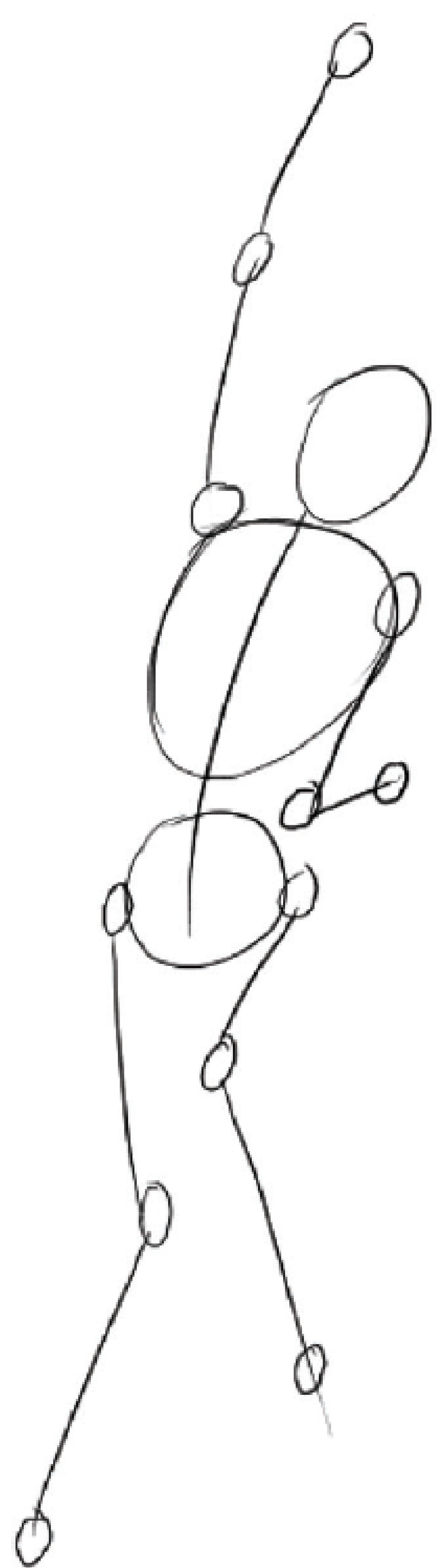
肢体除了表现一些具体的行为动作以外，还会根据人物的心理情结和精神状态做出相应的变化，下面就来看看表现不同的情绪时会做出怎样的肢体动作。

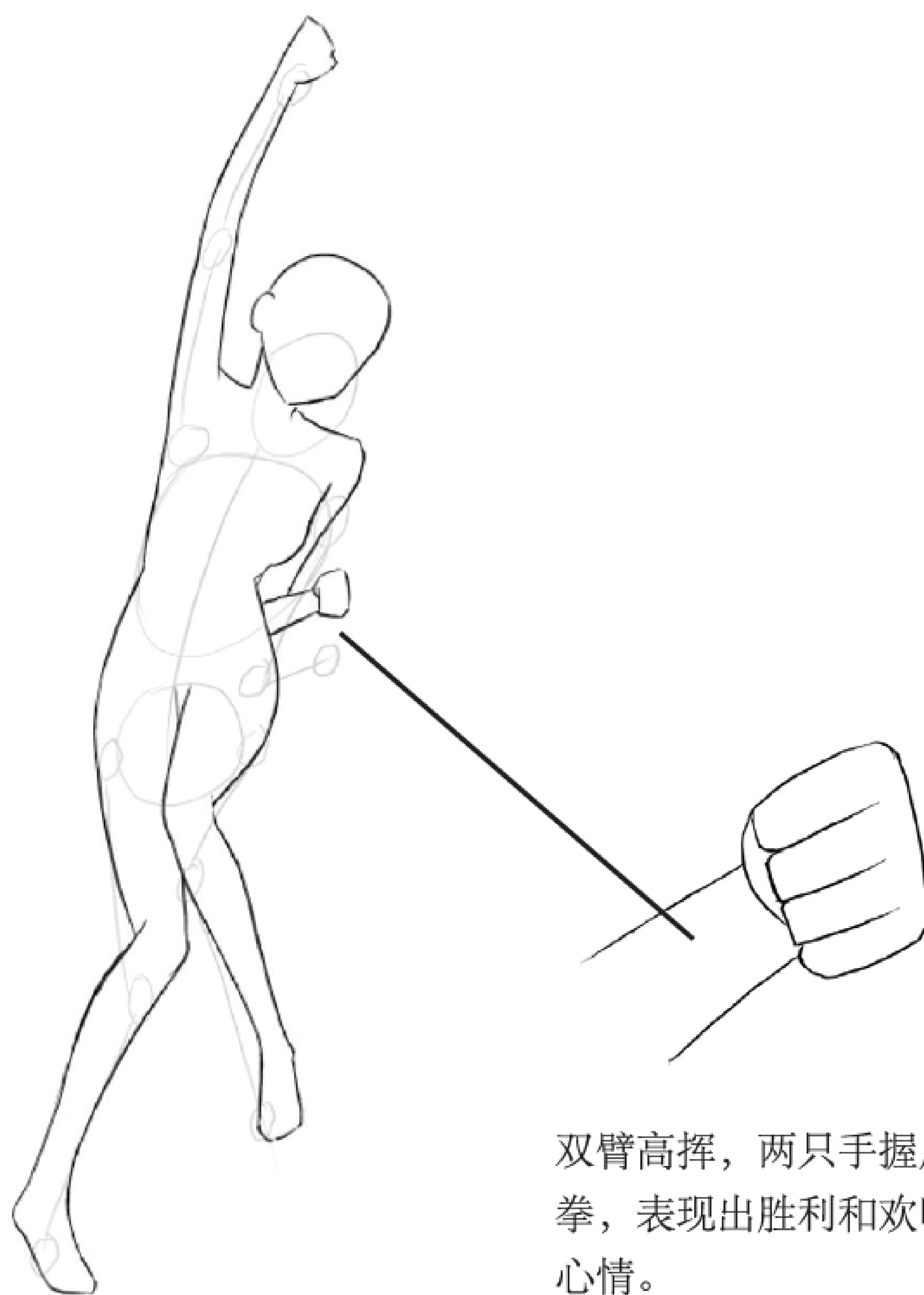
6.2.1　开心时的身体表现





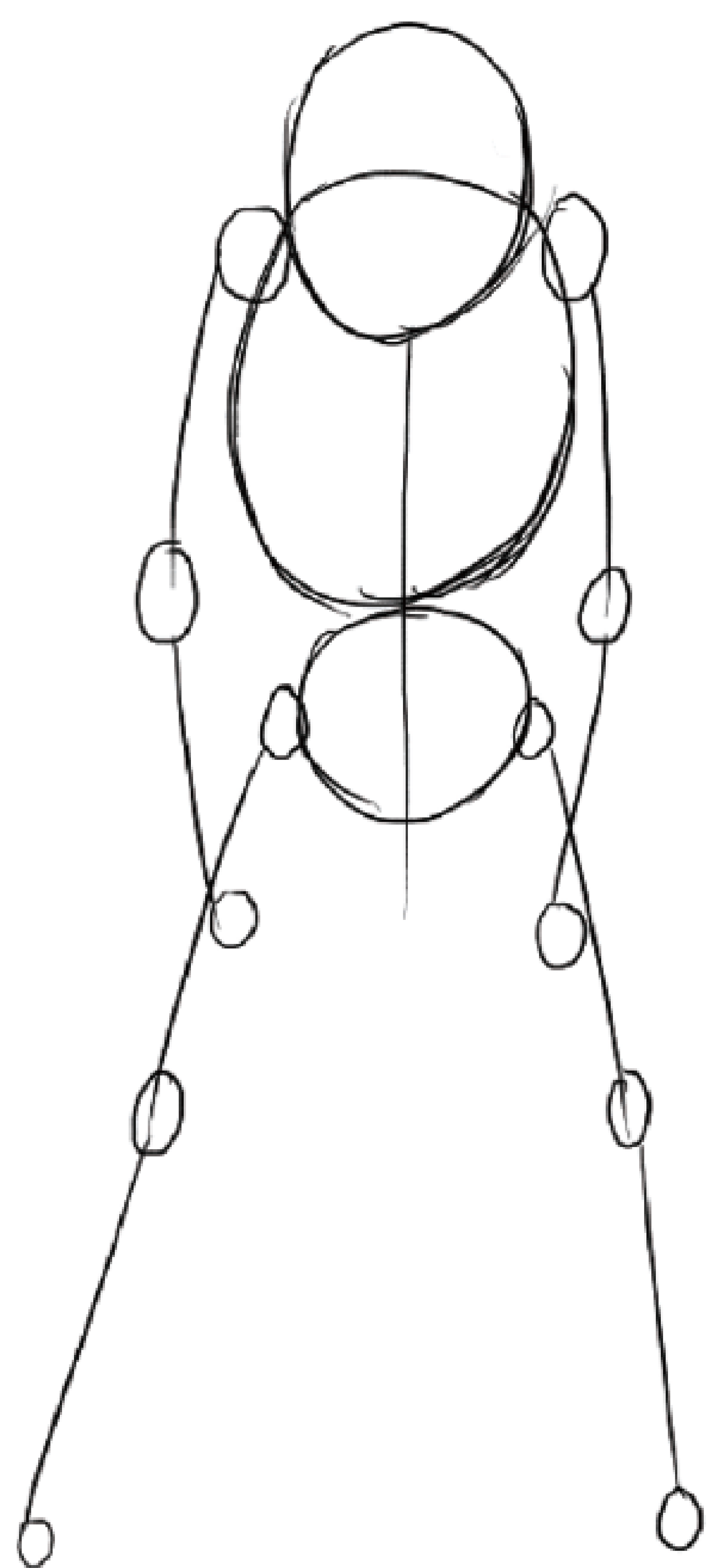






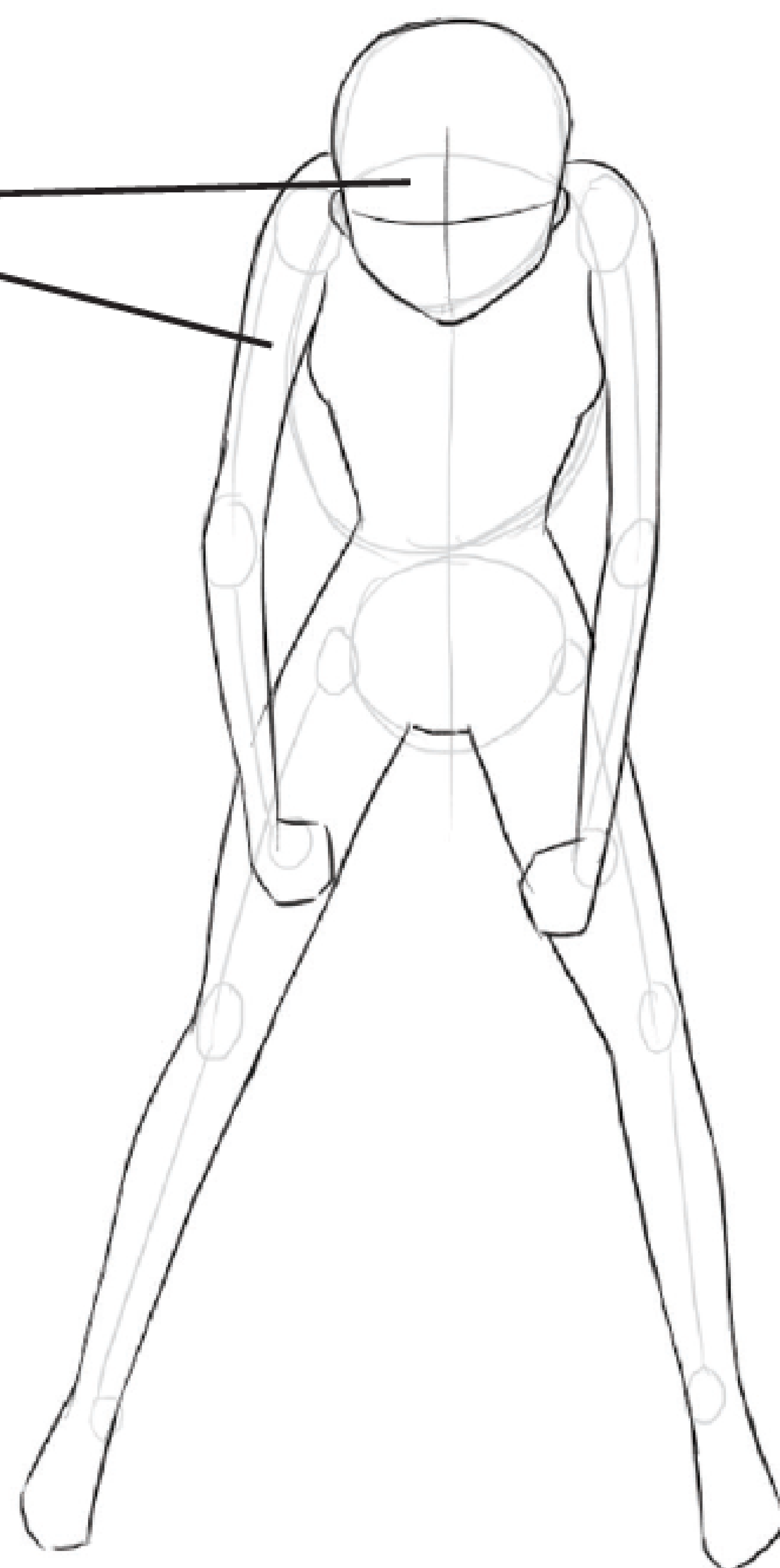
双臂高挥，两只手握成拳，表现出胜利和欢呼心情。

6.2.2 愤怒时的身体表现

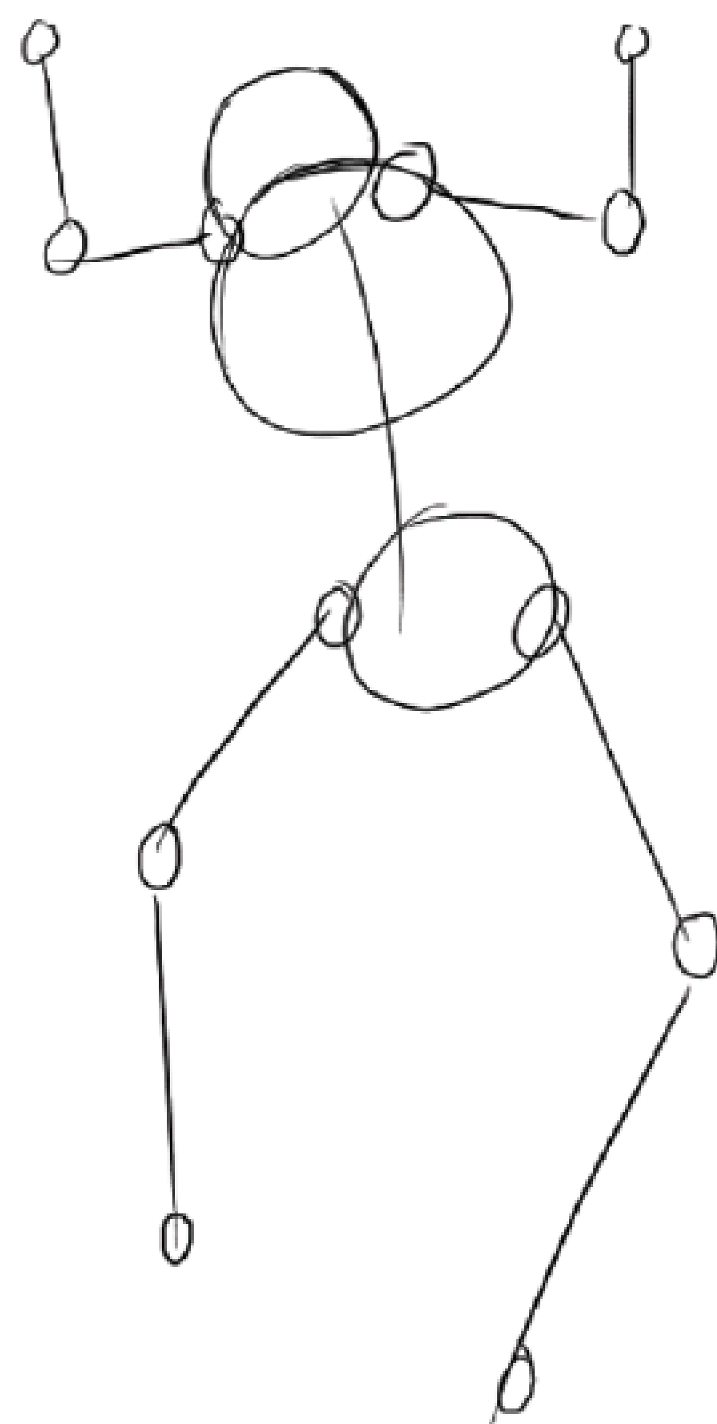


双肩耸立，脑袋拉拢下来，表现人物极度愤怒的心情。

双手握拳，双脚拉开直立，弯着腰，表现人物极度控制着激烈的情绪，因为怒气往上冲，而使人物的背自然而然地弯曲，上身向前倾。



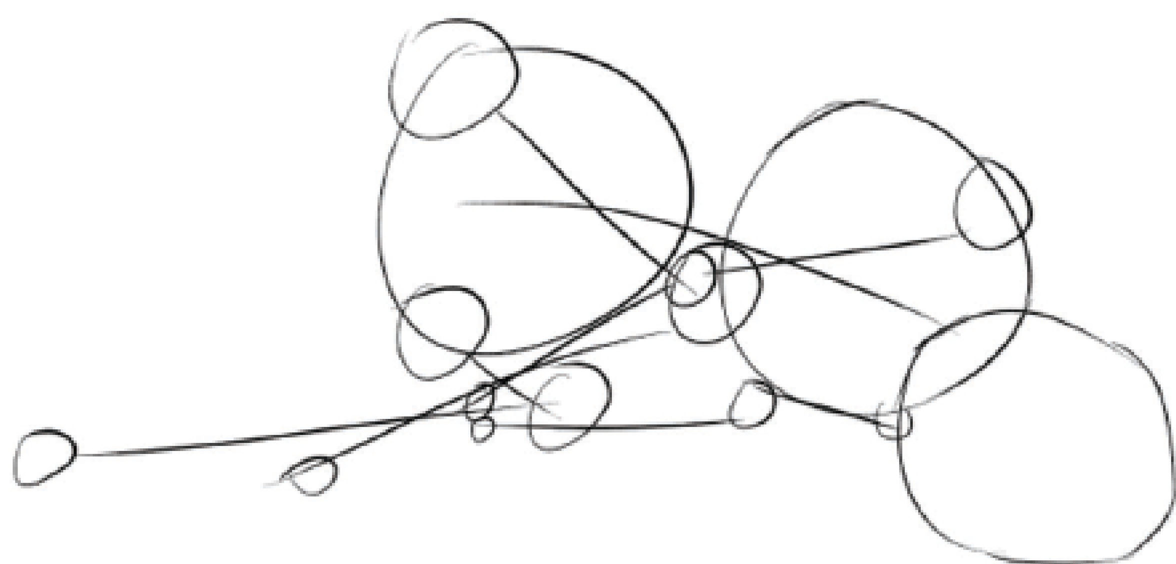




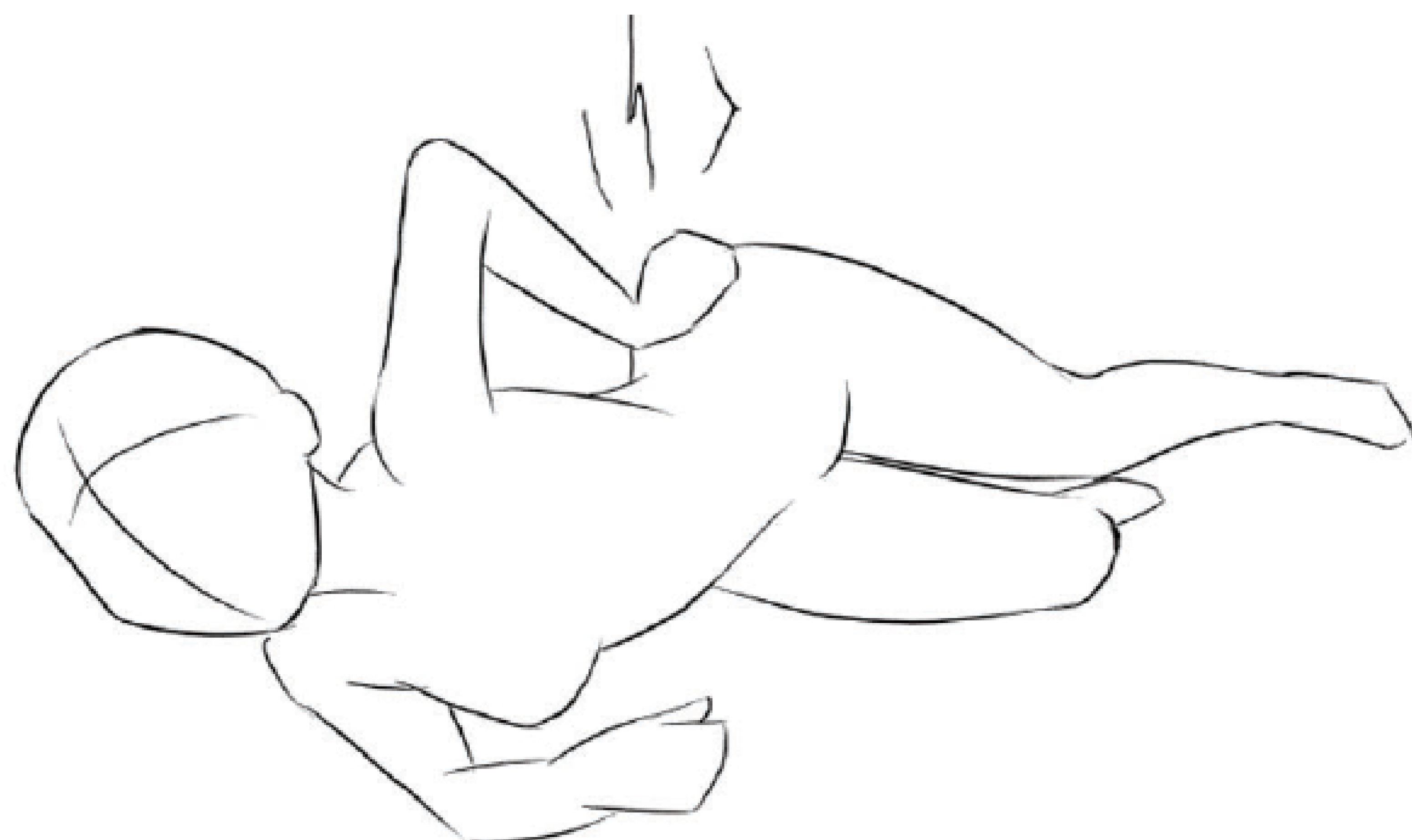
这是完全爆发愤怒的情况，即使是女生也会不顾姿态，生气得拼命跺脚，双手高举在头顶。

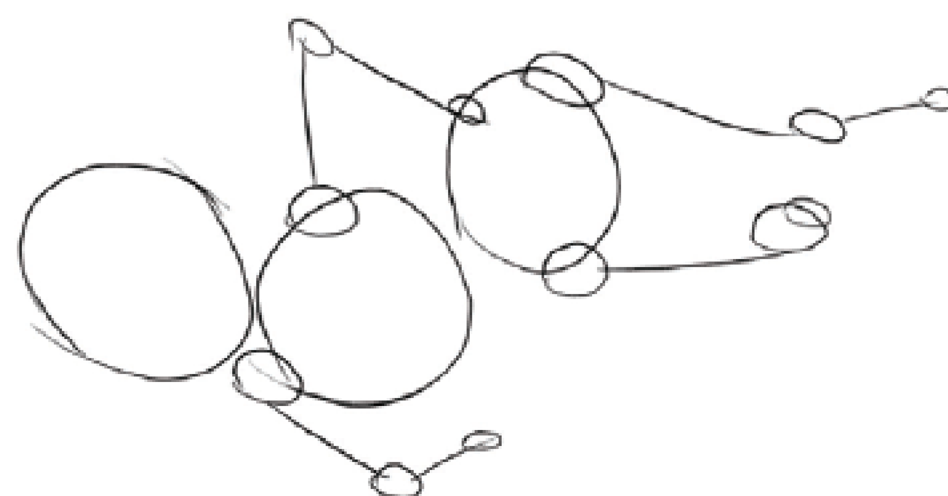
6.2.3　疼痛时的身体表现

疼痛使人物完全蜷缩在地上，双手抱着受伤的腿部，不用看人物的表情也能够知道人物是因为疼痛而痛苦的表情。









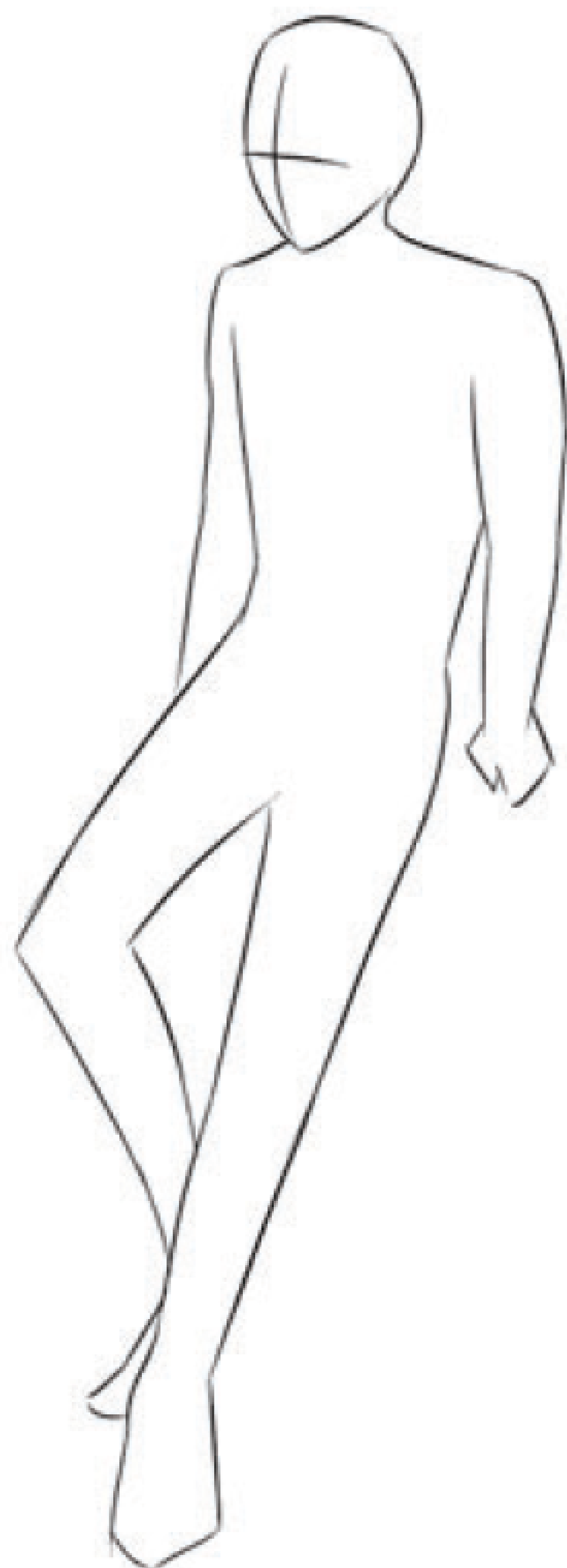
后背极度疼痛时，人物的后背肌肉会紧缩，导致人物挺直背脊向后弯曲，手也会不自觉地紧按着疼痛的地方。



6.2.4 悠闲时的身体表现

表现人物悠闲时身体是放松的，人物自然地立在一边靠在物体上休息，四肢没有过多激烈的动作。

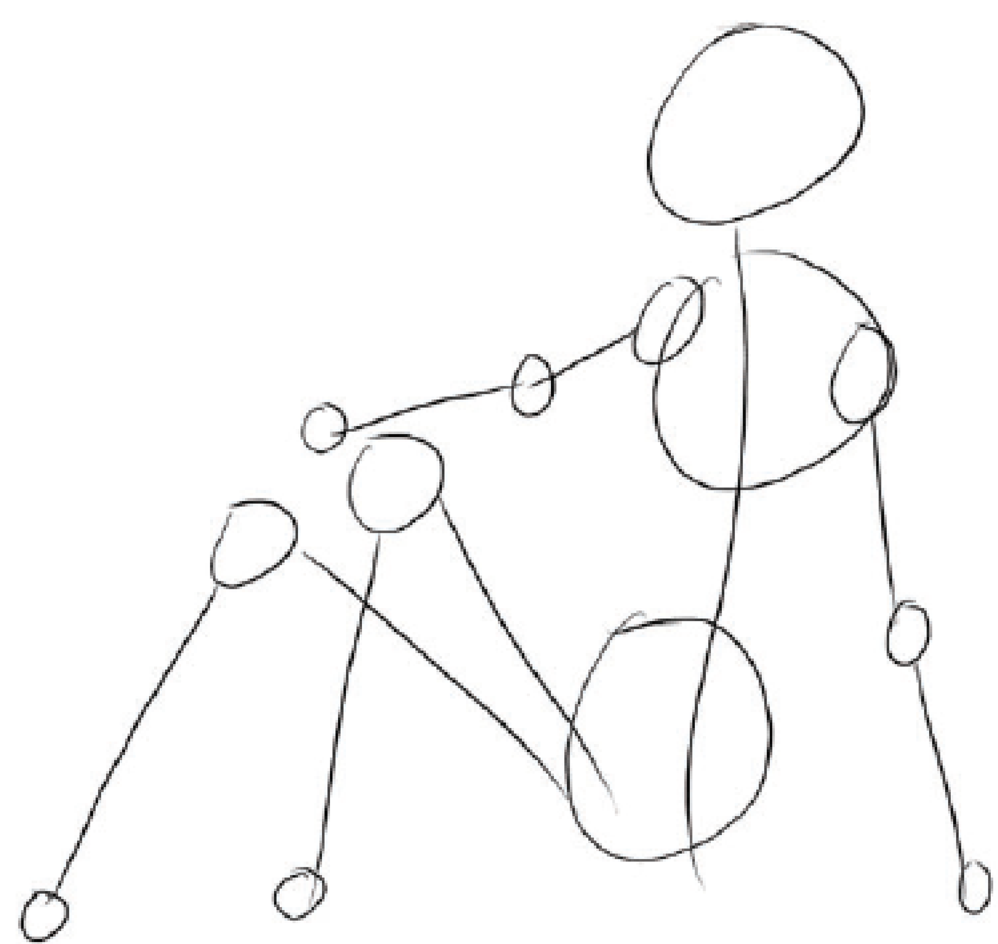




表现悠闲不是只有静态的，也有动态的，人物悠闲的走姿，步子不大，似在散步，头看向一边，表现人物怡然自得的心态。







悠闲时，人物也会静下心来坐在地上观看天空，感受自然的气息，心情也会变得平静。



6.3　日常动作的实例绘制

动作，是一个人物必不可少的体现。一个人只有有了动作才能显示这个人是活的、生动的，而平常人物主要的基本动作体现在行走、奔跑、跳跃、躺卧和跪坐这五个方面。

6.3.1　行走

走是一个人物最为基本的简单动作。

绘制草图



1 首先用线条勾勒出人物行走的大致姿态，一只脚在前，一只脚在后。



2 根据大致的动态线绘制人体结构图，要注意前后脚的透视大小变化。

3 根据人体结构图给人物添加头发和衣物，可以简略的勾勒大致形态，便于后续的添加和修改。





4 继续刻画人物草图，添加发丝的细节使头发丰富起来，根据十字线勾勒出五官，并添加衣服褶皱。



整理画面



5 根据草图整理画面，绘制人物的上半身，注意线条要干净简练，流畅有变化。



6 给人物添加阴影，利用明暗关系刻画出人物的立体感，使画面看起来更加舒适。



7 绘制出人物的下半身，注意衣服随走动而形成的摆动，线条一定要一笔到位。

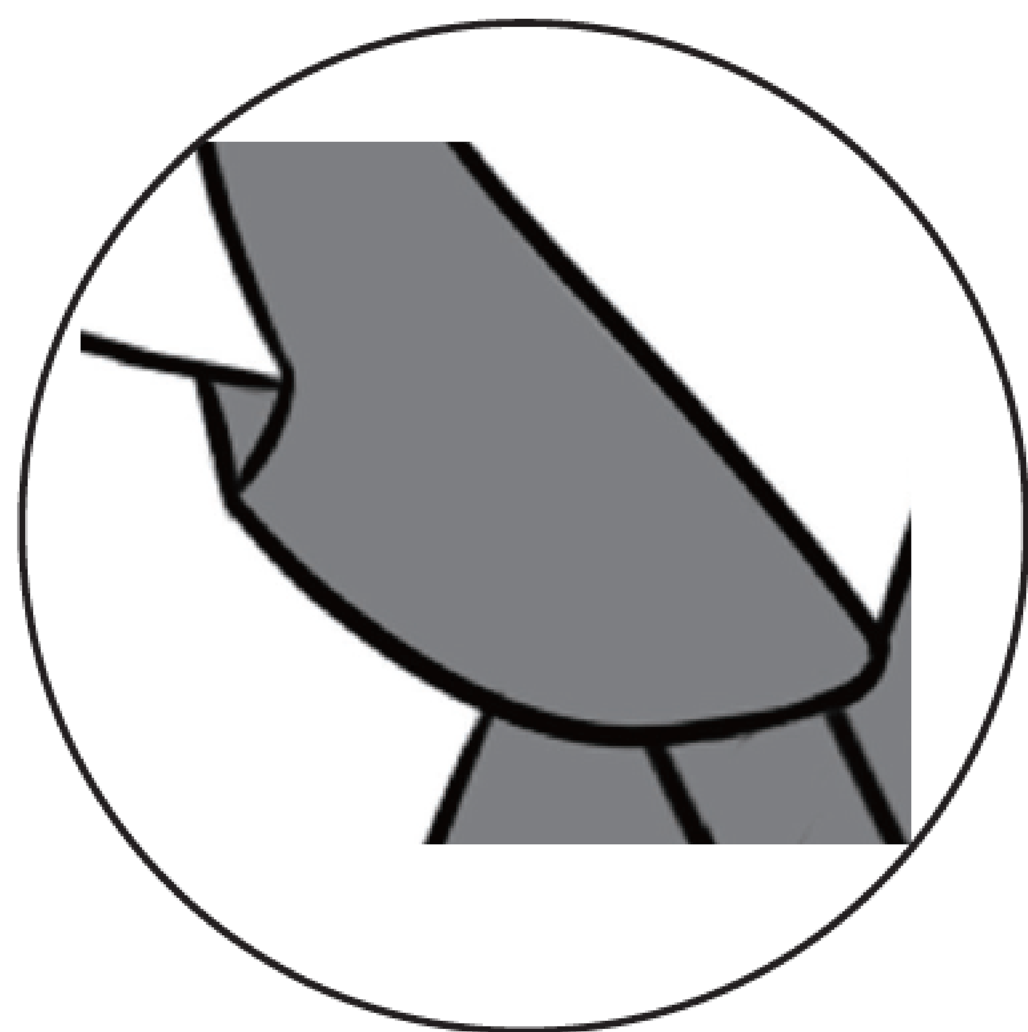


8 根据衣服的褶皱绘制出阴影的效果，注意全身的光影要一致。



注意眼神的刻画，高光和阴影变化，以及萌系人物的圆脸大眼的配合。





注意衣摆随走动而形成的折叠关系，要有层次。

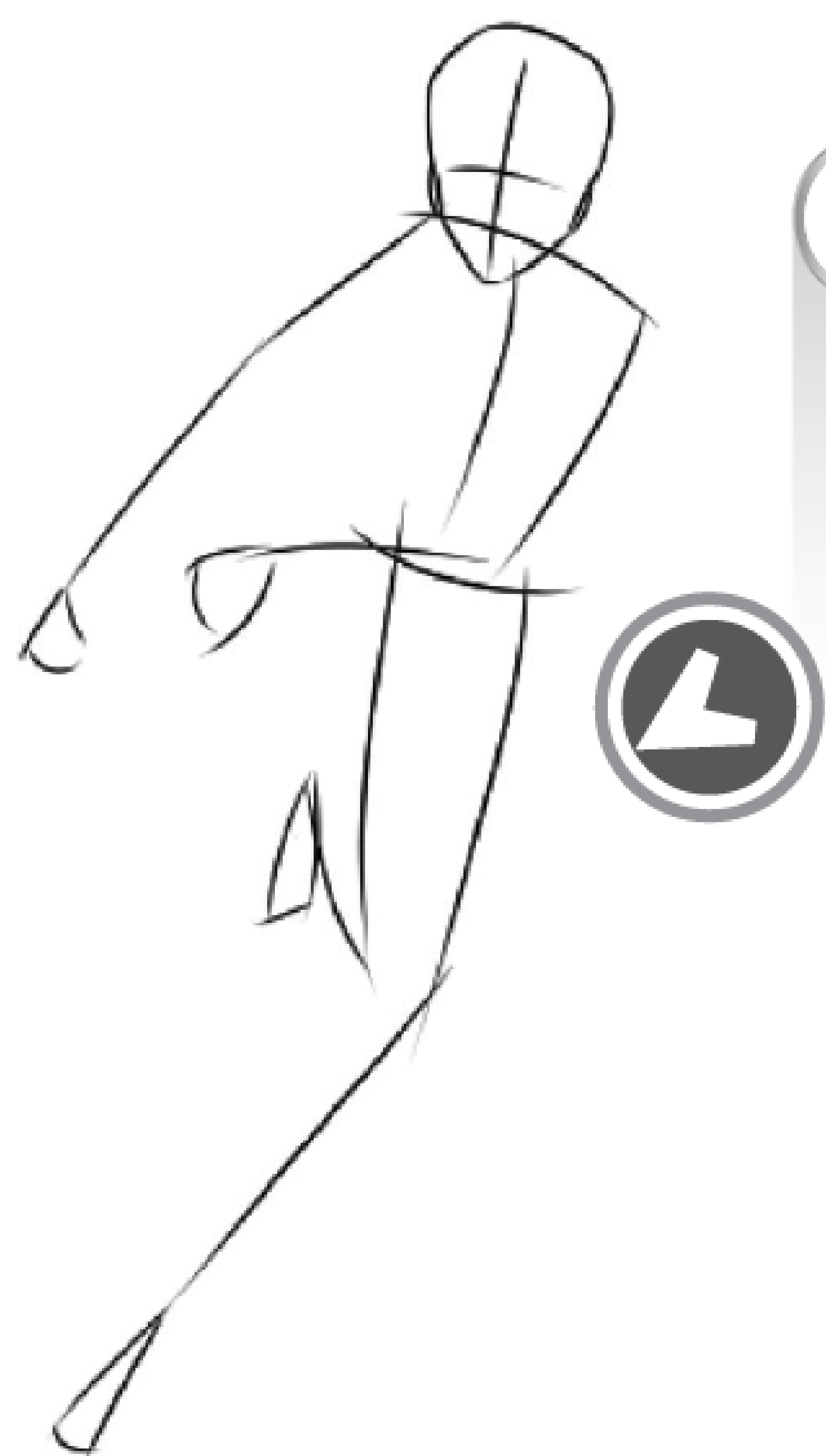
9 擦去多余的线条，最终效果图完成。人物随着走动衣摆随风摆动，看起来非常潇洒自如。



6.3.2 奔跑

下面介绍奔跑中的人物动作的绘制技法。

绘制草图



1 首先用线条勾勒出人物奔跑的大致姿态，一只脚抬起，有轻微起跳的感觉。



2 根据大致的动态线绘制人体结构图，注意抬起小腿的透视变化。



3 根据人体结构图给人物添加头发和衣物，人物的头发和衣摆的方向可以体现出人物是在奔跑。

4 继续刻画人物的外形，添加发丝的细节使头发丰富起来，根据基本线勾勒出五官，并添加衣服褶皱。



整理画面



5 根据草图整理画面，绘制人物的头发、五官和上半身，动作带动宽大的衣袖，长发扬起。



6 给人物添加阴影，利用明暗关系刻画出人物的立体感，这里的暗部比较多，明暗交界分明。



7 绘制出人物的下半身，注意因为人物衣服比较宽大，右脚被衣物遮住完全看不见。

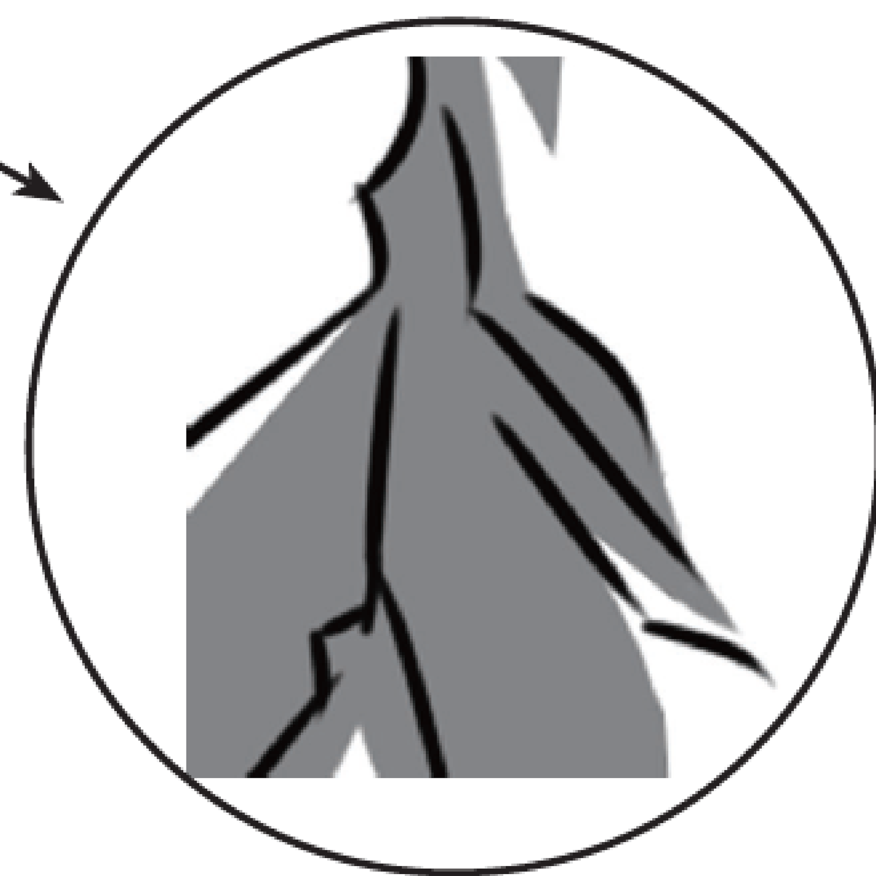


8 添加阴影效果，使人物的立体感和画面感增强，也使人物的层次感更加分明。



注意头发因为向前奔跑的时候随风扬起而散开。





9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个提剑向前奔跑的少年，冷峻的眼神显得少年对敌的冷酷。

注意膝盖部分因为抬腿的动作而形成的衣服褶皱。

6.3.3 跳跃

下面介绍跳跃中人物动作的绘制技法。

绘制草图





2 在前一步的基础上绘制人物的身体结构图，注意两条腿因透视所形成的长短关系。

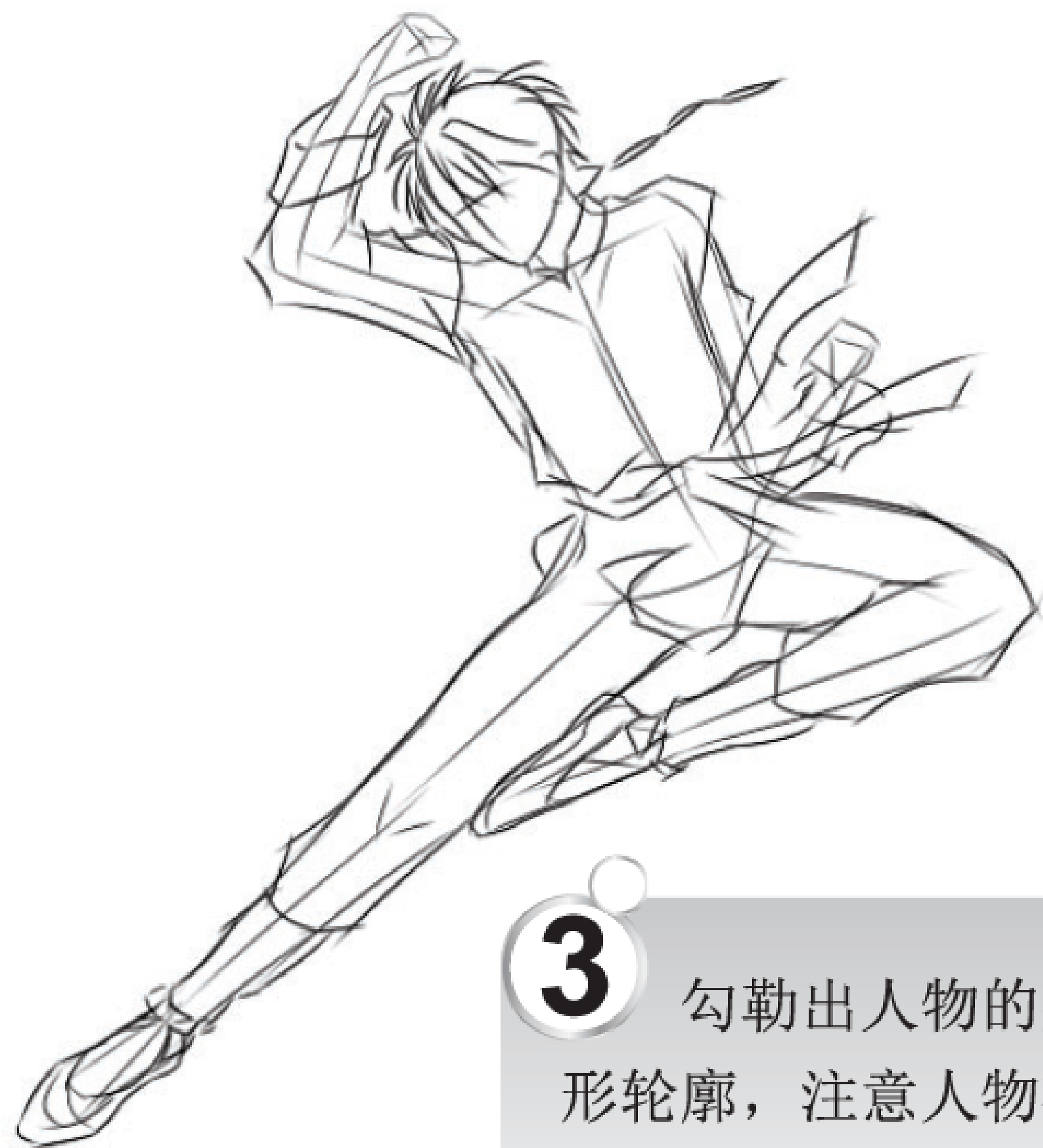


1 利用线条勾勒出人物跳跃起来的动作，这是跳跃时一瞬间的动作，双脚都是不着地的。



4 细化人物的头发，根据十字线确定人物五官的位置，最后给衣服添加褶皱。







3 勾勒出人物的外形轮廓，注意人物在跳跃起来腾空时衣物和头发是飘起来的。



整理画面



5 整理画面，根据草图绘制出人物上半身的线稿，注意绘制时线条要干净利落，流畅有变化。





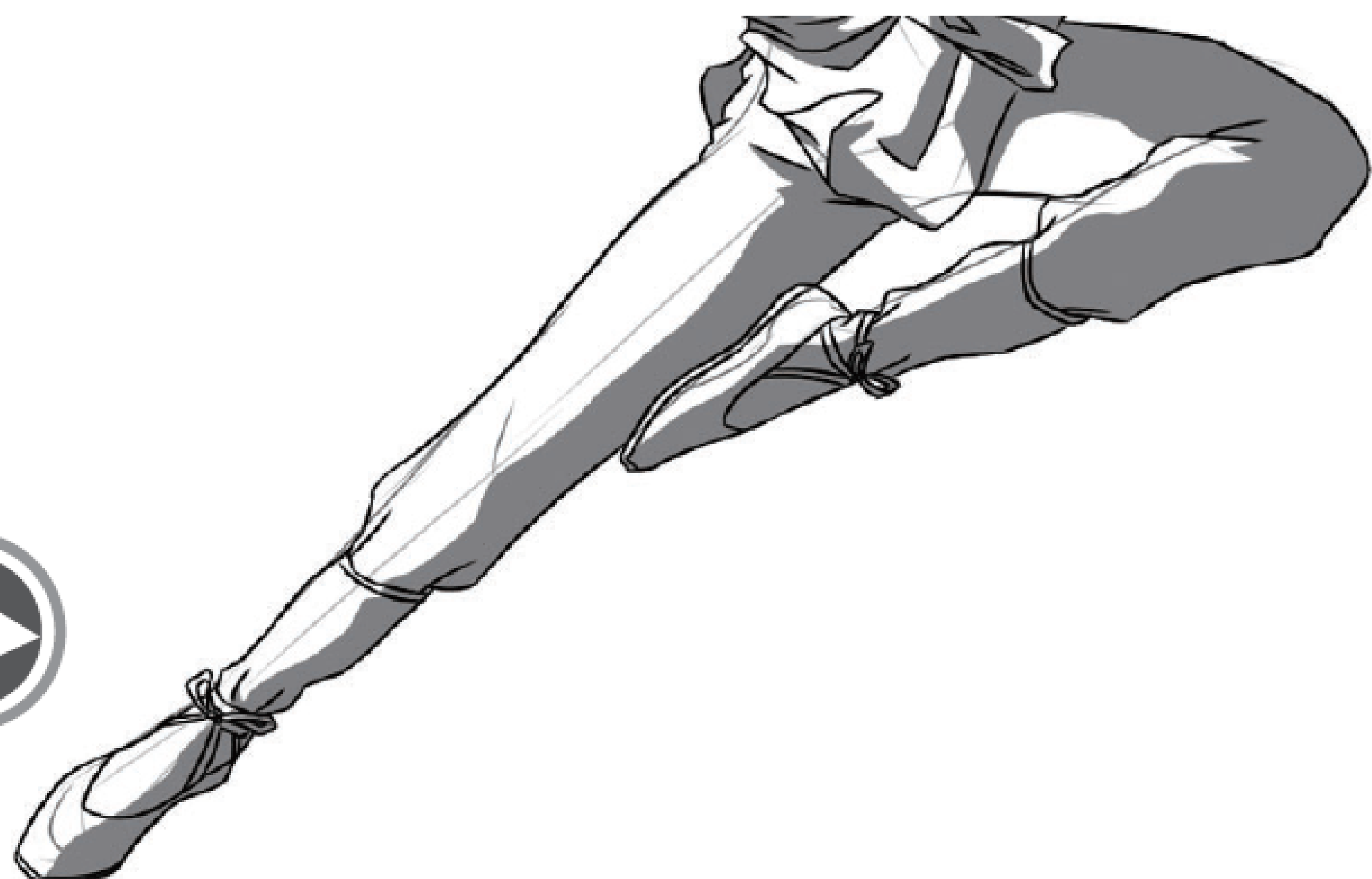
6 给线稿添加阴影，使人物增加立体感，丰富画面。注意受光的变化要有科学的依据。





7 继续绘制人物的下半身，人物穿的是贴身的功夫运动装，所以衣服基本按体型走。





8 添加阴影效果，这个人物的背光面比较大，所以阴影部分比较多。注意要和头部的绘制相一致。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个腾空飞跃的少年武者，握紧的拳头，坚定的表情，说明这个少年功夫的厉害。





6.3.4 躺卧

下面介绍躺卧中人物动作的绘制技法。

绘制草图



1 用线条简单勾勒出人物躺卧动作，脖子缩短，身体蜷缩着。





2 绘制出人物的身体结构，注意两条腿的叠加关系和大小比例。





3 根据人体结构图勾勒出人物的外形轮廓，这里是一个穿和服躺卧的少女。





4 根据草图细化人物，将人物头发的层次感用线条表现出来，绘制五官，添加衣服的褶皱。



整理画面





5 在前面草图的基础上绘制人物的头部和手，注意线条要流畅，尽量用直线。

6 添加阴影效果，注意光线在人物身上的受光面，阴影的绘制要有合理性。



7 继续绘制人物的全部身体部分，注意女孩腰部和服的带子捆绑的层次关系。



8 添加阴影效果，根据衣服的褶皱来绘制阴影，注意要跟头部的绘制相一致。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个日系穿和服的萌少女躺卧的形象。大眼睛、头发用花朵做装饰，显得甜美而可爱。



注意少女因为躺卧的关系，头发受力被压了下来。





注意脚因为穿了袜子的关系脚踝位置所呈现的褶皱。

6.3.5　跪坐

跪坐着的小猫女的头部和裙子是画面的表现重点，在刻画时要注意其中的透视关系。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出人物的坐姿，人物成跪坐的姿势，注意少女的腰与臀部之间结构线的变化。





2 绘制出少女的五官与猫耳朵的大概轮廓，绘制时表情要自然，头发的分组要合理，线条要明确、简单。







3 进一步勾勒出少女的身体，衣纹线要根据人物身体的结构进行勾画，此时可以简单地画出衣服的大概轮廓。

4 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，让画面保持整洁。





整理画面



5 开始细化人物的头部，注意少女的眼睛要从眼睑开始绘制，给头发加上细节，让头发的层次感更强。





6 给头发和猫耳朵添加一层阴影，增强头发和猫耳朵的立体感，注意要根据人物头发和耳朵的走向添加阴影。





7 给衣服加上一些可爱的饰品，衣服上褶皱的分布要简单合理，褶皱线要根据身体结构来刻画。

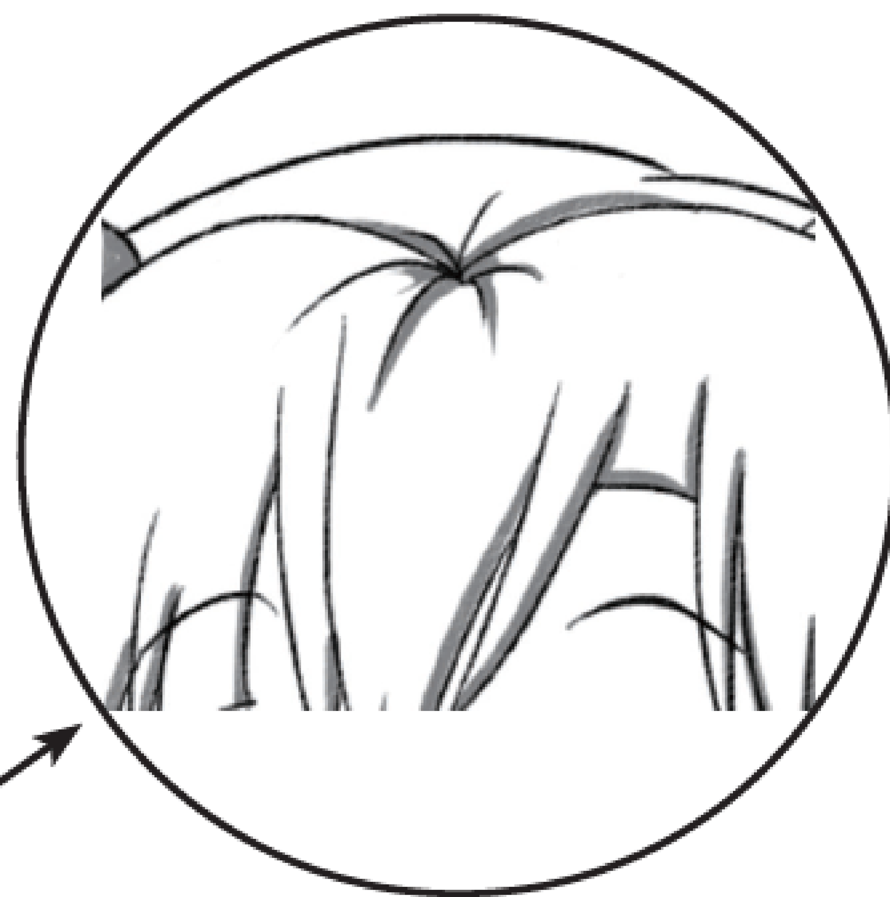




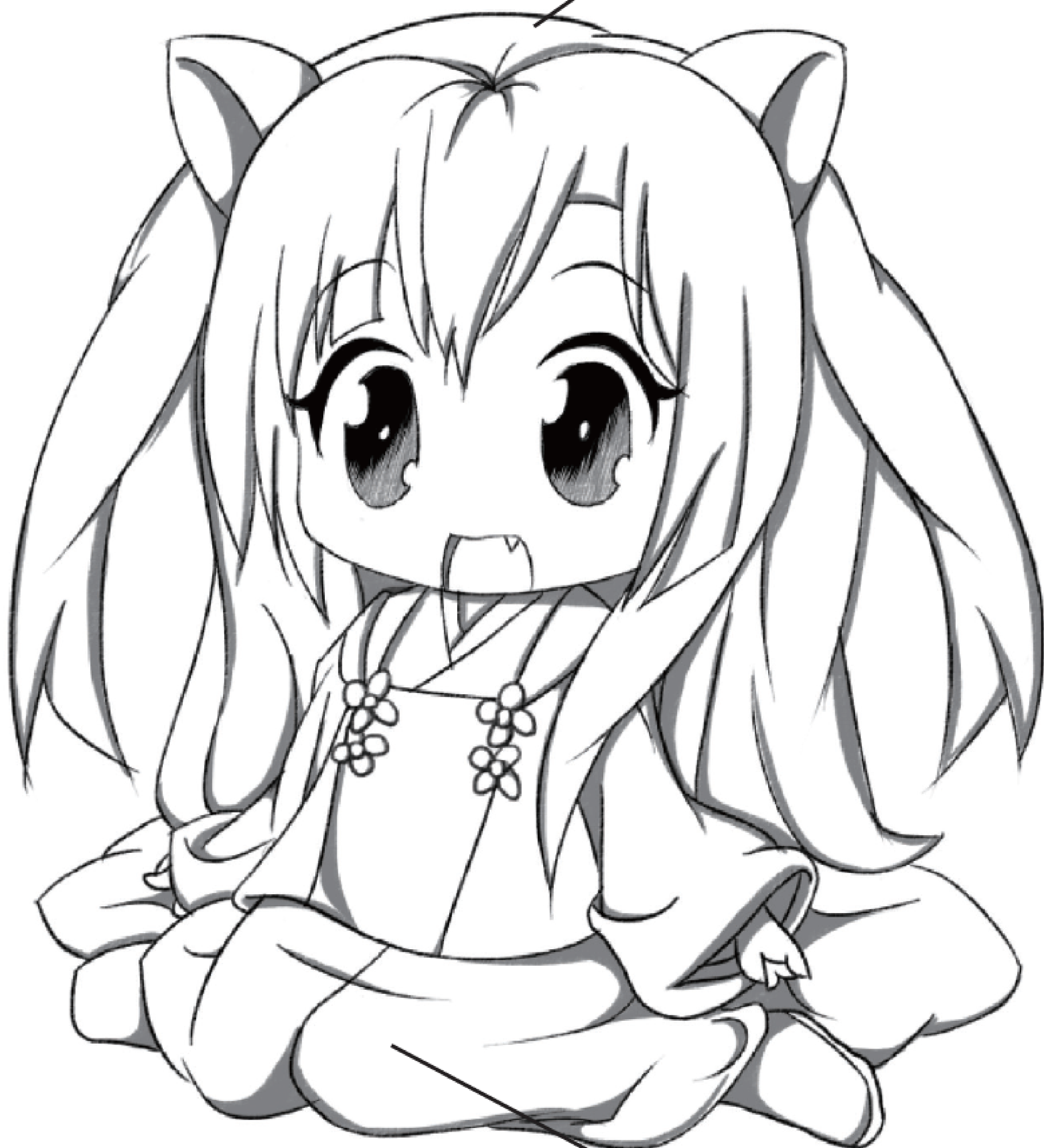
8 给人物的衣服和腿部添加一层阴影，注意阴影要根据人物的衣着变化来添加。



9 整理画面，最终效果图完成。一双大大的猫耳朵，圆圆的脸蛋，张大的小嘴，在加上一点小虎牙，一副惊讶的表情，表现出少女的可爱。



在刻画人物头发的时候，要注意头发是由前后两部分组成的，此时的头发分组要明确，注意头发的分布表现。



人物腿部的刻画非常重要，里面结构要准确，由于透视关系，左边的腿只能看到少部分，而右边的大腿部分比较多。





6.4 其他特殊的动作姿势

除了日常的基本动作外，还有些其他的特殊动作。例如舞蹈、功夫等，下面将从舞蹈、武术和飞翔三个方面进行绘制。

6.4.1 舞蹈动作

下面介绍舞蹈中的人物动作的绘制技法。

绘制草图



1 首先用线条勾勒出人物跳舞的大致姿态，一只脚在前，一只脚在后。



2 根据人物的动态线绘制身体结构图，注意透视的变化，这里是一个仰视图，下身略显长。



3 根据人体结构图给人物添加头发和衣物，因为舞动人物的头发和裙摆都飘向了一边。



4 继续刻画人物的外形，添加发丝的细节使头发丰富起来，根据十字线勾出五官的大致位置。

整理画面



5 根据草图整理画面，绘制人物的头发、五官和上半身，舞动中的人物长发飘扬，非常漂亮。

6 给人物添加阴影，利用明暗关系刻画出人物的立体感，注意明暗关系的合理性。





7 绘制出人物的下半身和扇子，注意扇子上的飘带要有流动性，以及双腿的绘制要符合身体结构的特征。

8 添加阴影效果，使人物的立体感和画面感增强，也使人物的层次感更加分明，注意要和上半身的关系一致。







注意头发飘起来的样子，绘制时线条要干净简练，尽量一笔到位。才显得直发的漂亮。



注意手握扇子时，手指的画法，结构的变化。

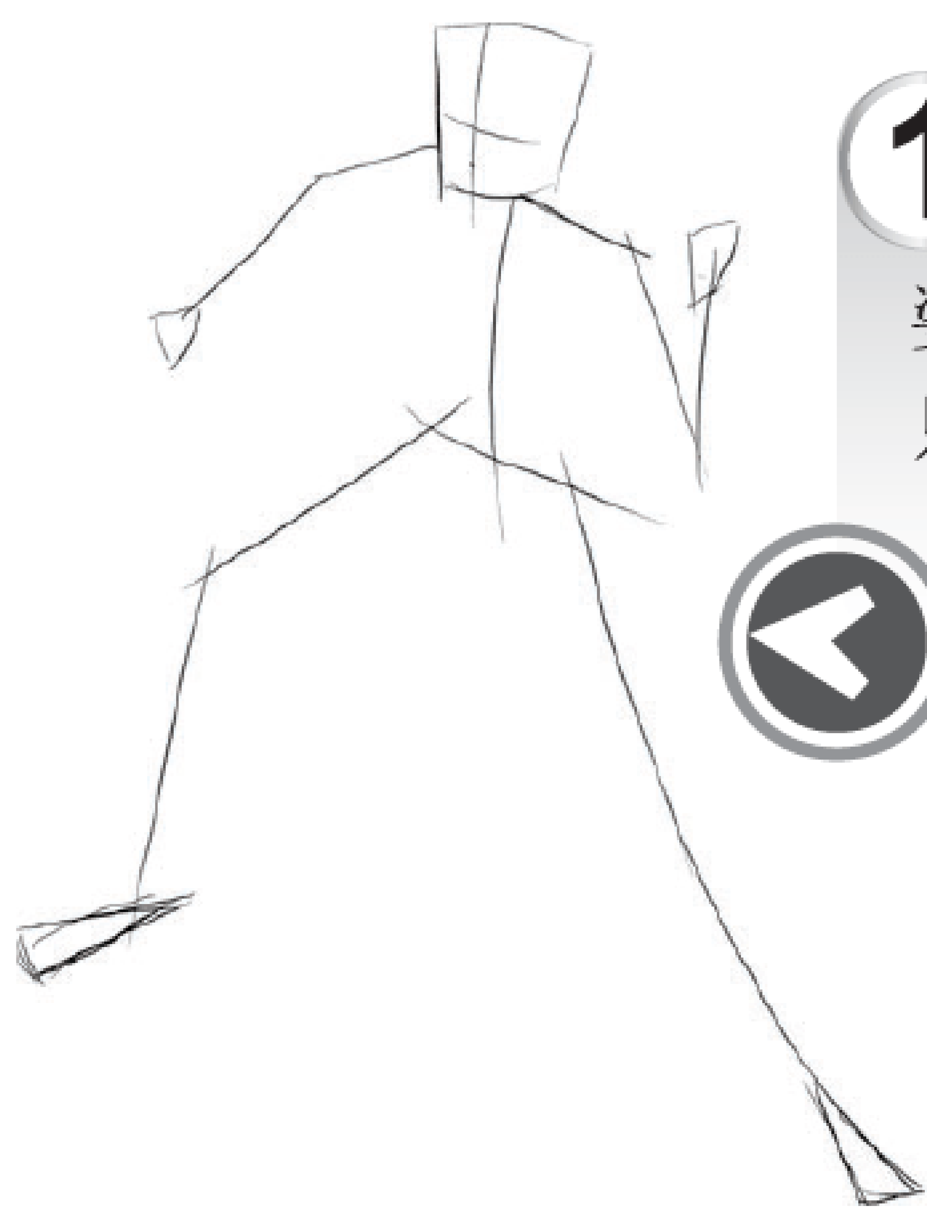


9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个拿着扇子跳舞的女子，跳起舞来长发飘扬，衣裙摆动非常的美丽动人。

6.4.2 武术动作

武术，中国民间历史悠久的传统体育项目。下面介绍人物在武术上的动作姿势的绘制。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物的大概姿势，两条腿分开站立着，一只手臂弯曲。





2 沿着线条勾勒出人物的身体，这是一个俯拍的视角，脖子被头部遮住。





3 将人物的外形勾勒出来，这是一个武士的外形样式，手握一把长剑，裙尾在身后飘动。





4 继续刻画人物的外形，完善头发，使头发的立体感增强，添加五官，注意俯视的五官绘制要正确。





整理画面



5 用干净的线条将人物的上半身线稿描绘出来，注意头发的绘制，线条要流畅，头发要有层次感。



6 绘制阴影，阴影可以增强人物的立体感和画面感，所以绘制时要把握好光影的方向和位置。





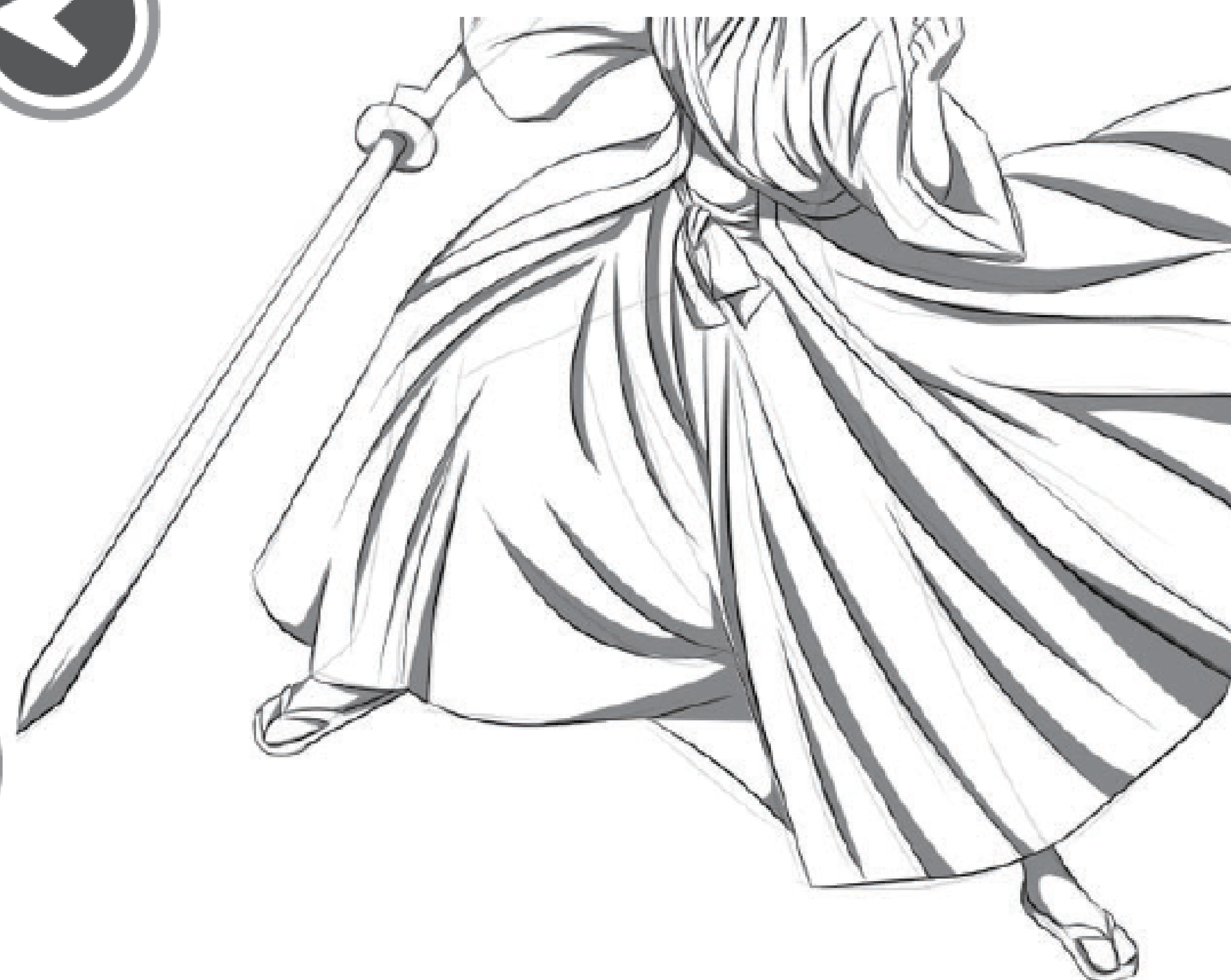


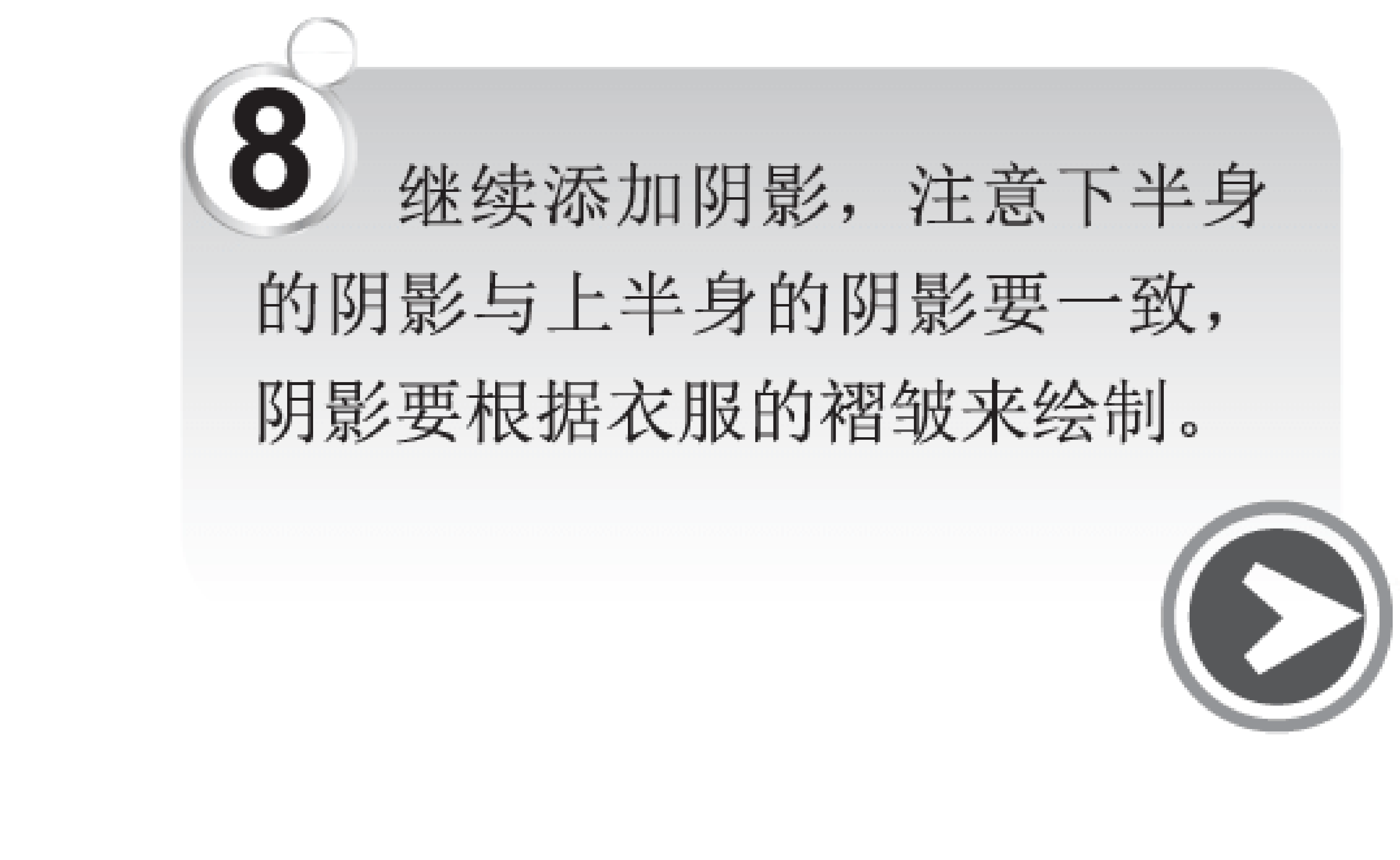
7 继续将人物的剑和下半身绘制出来，注意两腿分开使衣服产生拉伸的褶皱效果。



8 继续添加阴影，注意下半身的阴影与上半身的阴影要一致，阴影要根据衣服的褶皱来绘制。



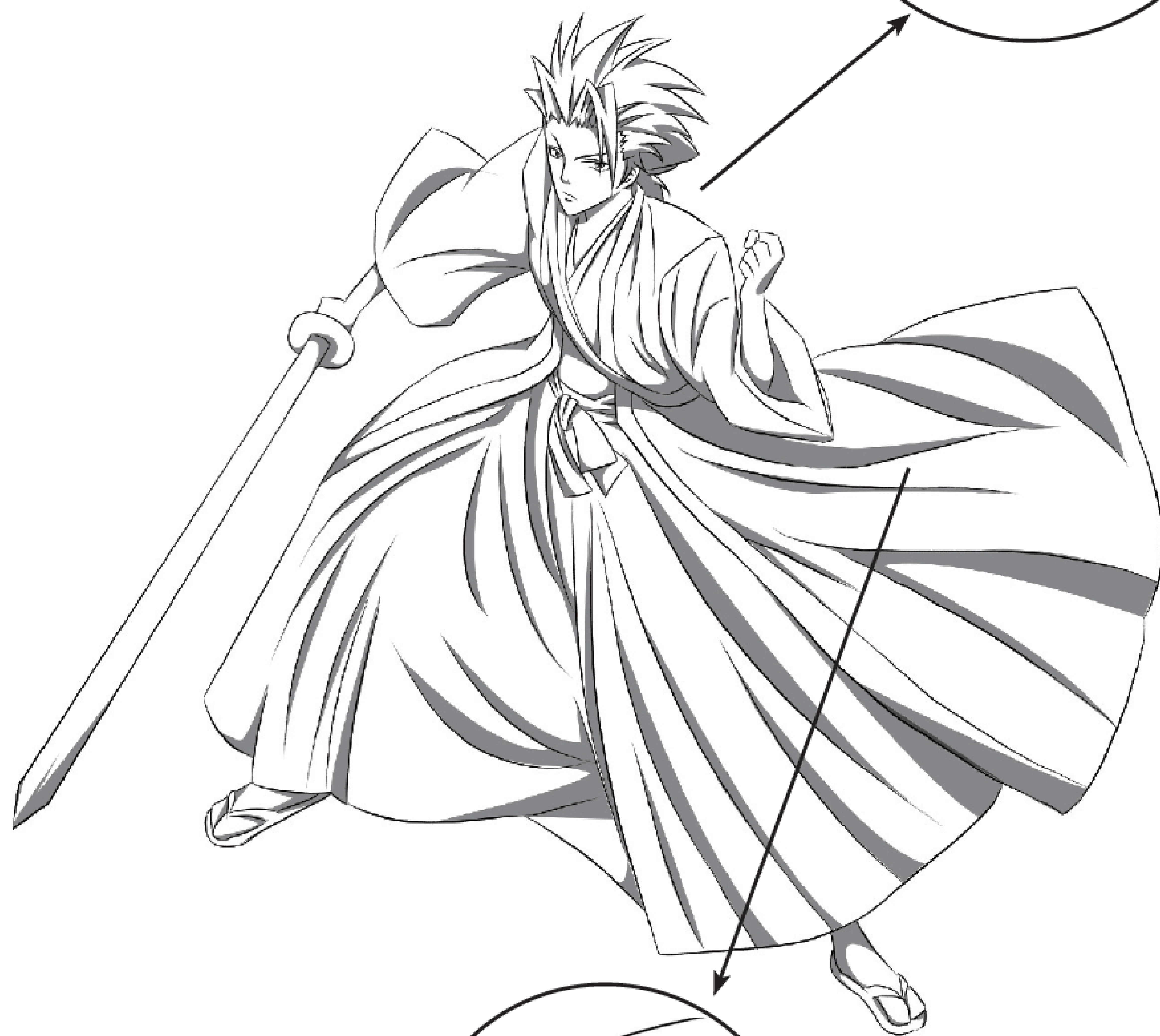


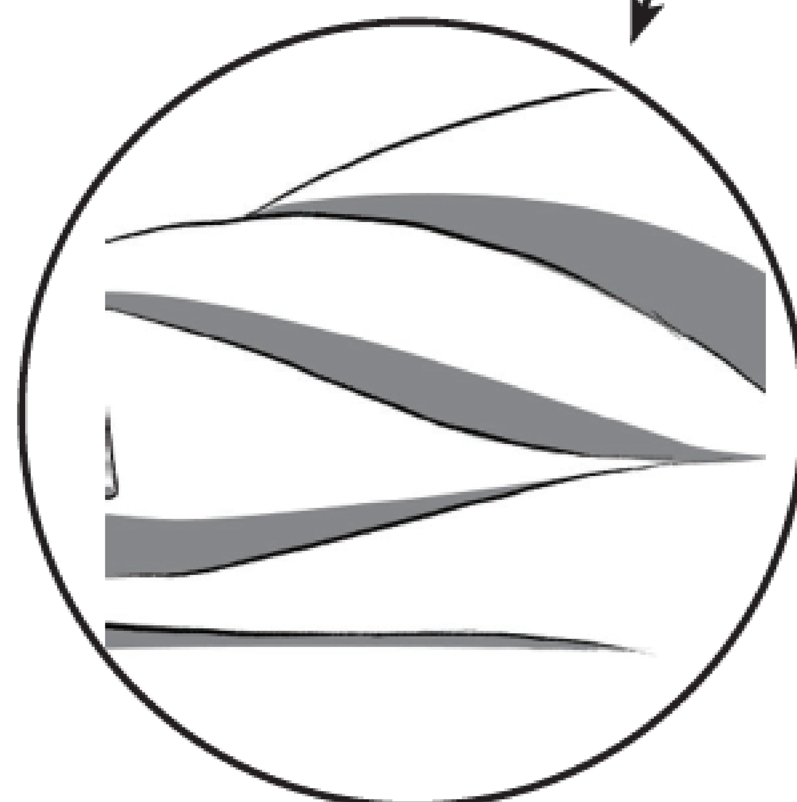


9 整理画面，最终效果图完成。一个热血型美少年手握一把长剑，身体拉开架势，表现出随时迎接战斗的姿势。

热血型美少年的发型通常是短发，可将头发绘制得夸张一些，使人物的形象更加有特色。







绘制裙摆时注意线条要流畅，绘制的褶皱交错分开，这样绘制出来的衣摆更加生动。



6.4.3 飞翔动作

下面介绍人物在飞翔时动作姿势的绘制。

绘制草图





1 用线条勾勒出人物的大概姿势，飞翔时一条腿弯曲，一条腿伸直。

2 沿着线条勾勒出人物的身体，这个少年一边在飞，一边在敬礼。



3 将人物的外形勾勒出来，这是一个天使的外形样式，手拿着类似天使的权杖。



4 继续刻画人物的外形，添加衣服的褶皱增加立体感，注意五官绘制要正确。

整理画面

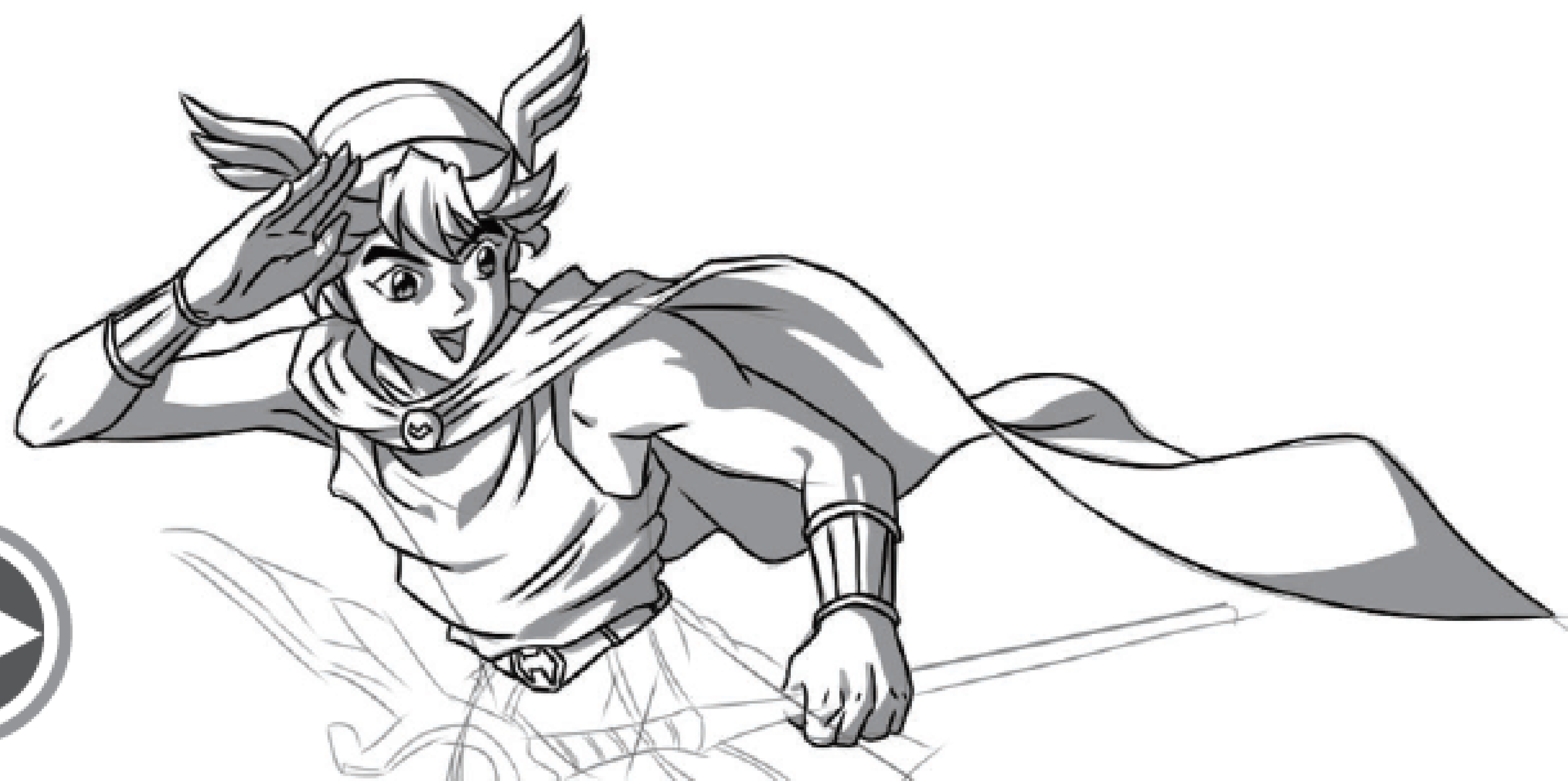


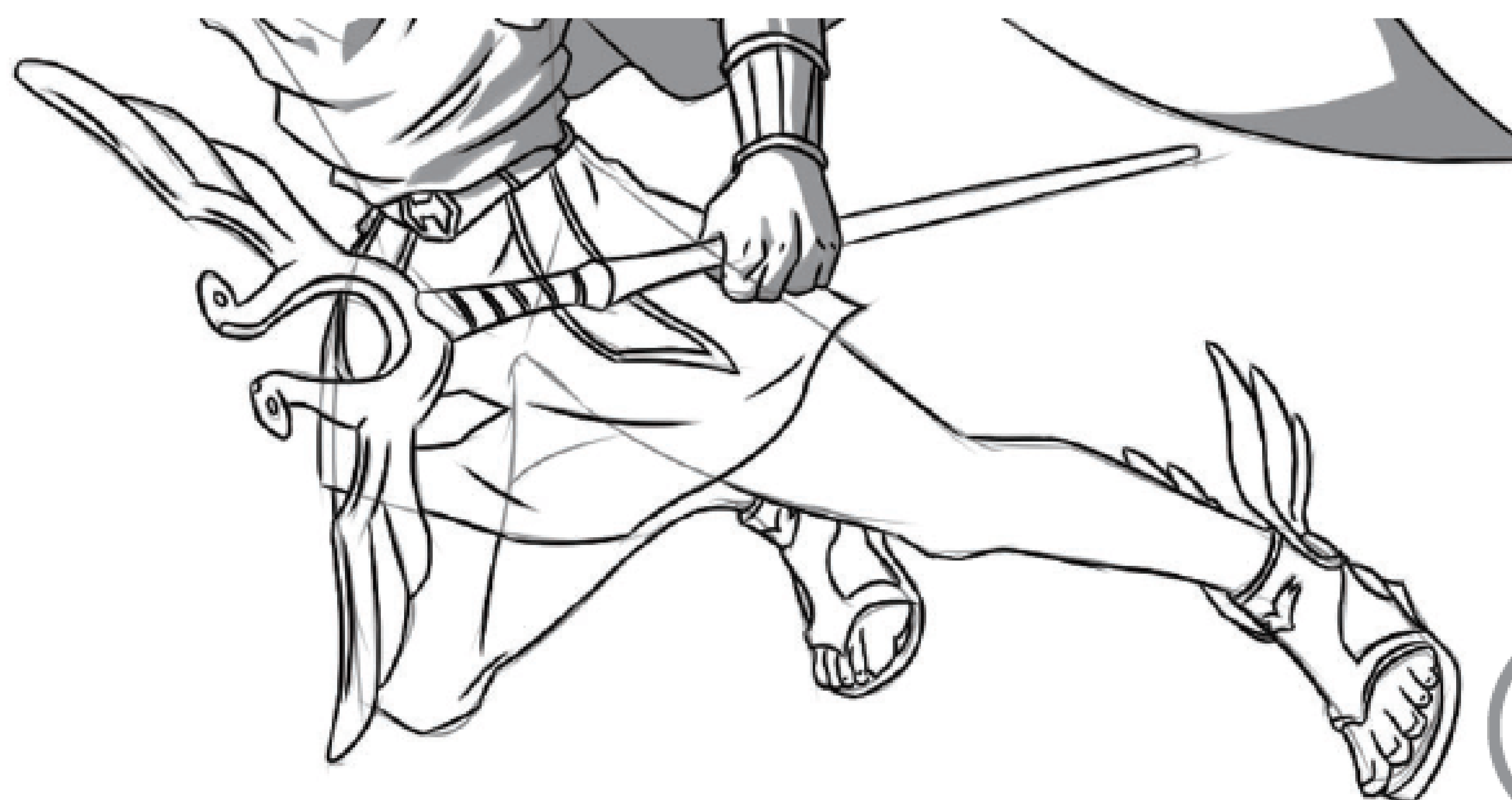
5 用干净的线条将人物的上半身线稿描绘出来，注意衣服的绘制，线条要流畅，能够表现人物在飞翔时衣袂飘飞的感觉。



6 绘制阴影，阴影可以增强人物的立体感和画面感，所以绘制时要把握好光影的方向和位置。





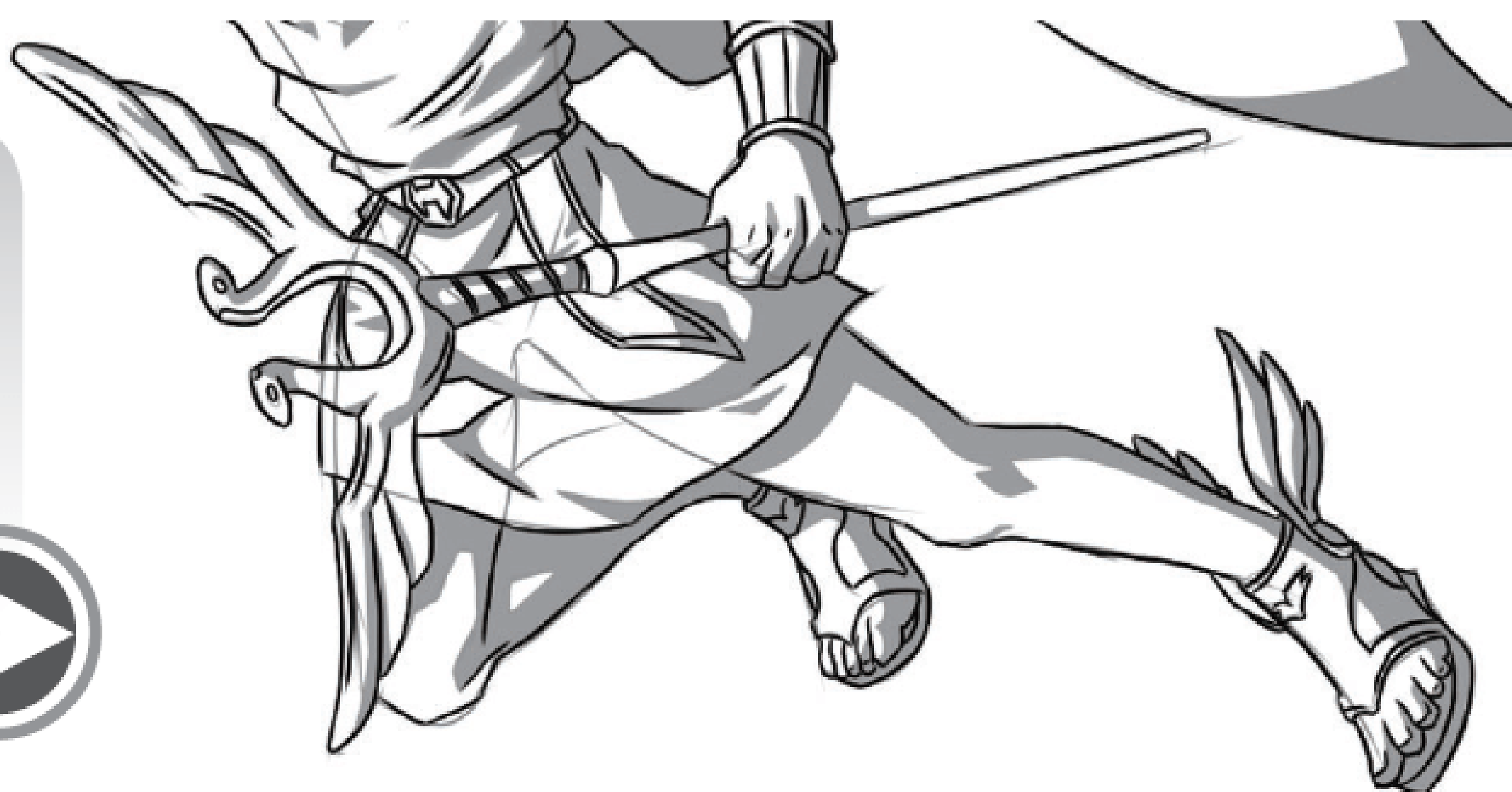


7 继续将人物的下半身和权杖绘制出来，注意权杖的绘制要有立体效果。



8 继续添加阴影，注意下半身的阴影与上半身的阴影要一致，注意腿部阴影的绘制要根据身体结构走。



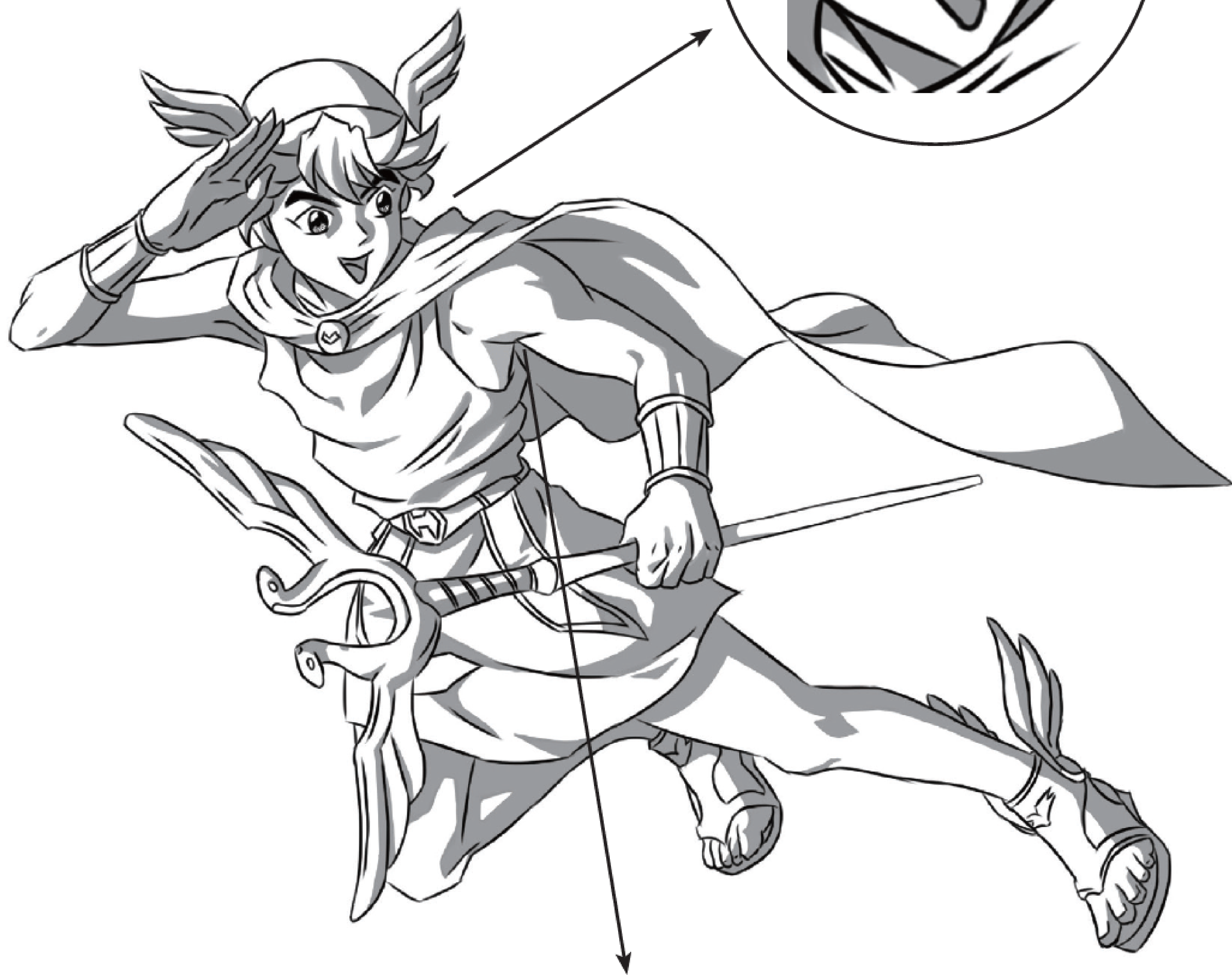




9 整理画面，最终效果图完成。一个飞行中的天使形象，笑着向下方敬礼，似乎在说：我保证会完成任务，信心满满的样子。

注意少年笑起来，眉毛的弯度，嘴巴张开能看到舌头。





注意绘制男生身体时要表现出身体强壮有肌肉的样子。



第7章

古风服饰绘制技法

服饰是绘制人物必不可少的一部分，服饰可以区分漫画人物的身份和性别，可以体现人物的性格和审美观。本章将通过不同时代服饰的绘制、和服的表现以及其他特殊类型的服饰三个方面对古风漫画人物的服装进行解析，希望读者在这些实例中能够运用前面所学的知识，快速掌握有关服装的绘制技法。



7.1　古风服饰基础知识

服饰是除了发型之外，对人物外形最有影响，也是最能够表现角色的标志。合适的服饰不但能使人物更加美观有魅力，还可以表现人物的身份角色和性格，同时也能体现出人物的身份和地位。

7.1.1　褶皱产生的基本原理

褶皱是表现衣服的质感和立体感所必需的一部分，不同材质的布料会产生不同的褶皱效果，然而同种材质的布料在人体不同的部位也会使褶皱产生变化，为了使服饰的绘制得更加美观立体，首先要了解褶皱产生的基本原理和绘制方法。

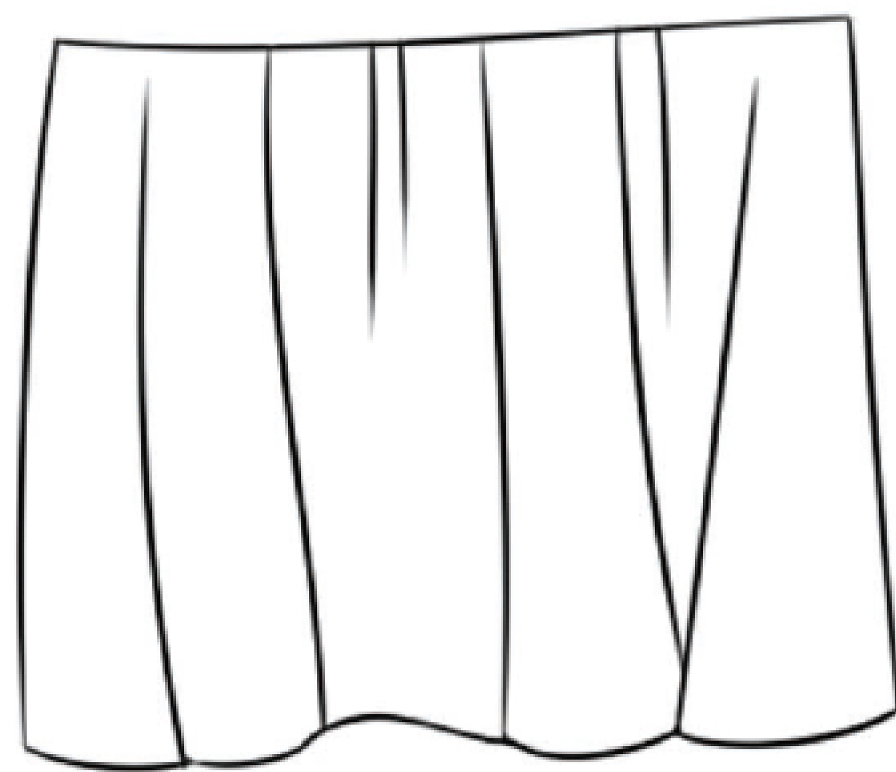
褶皱的种类



拉伸褶皱：当布被较强的力量拉伸时出现的直线状褶皱，常出现在比较夸张的人物身上。



弯曲褶皱：筒状的布弯曲时出现在弯曲部位的褶皱，常出现在有关节的部位。



下垂褶皱：垂直方向的褶皱，比较均匀整齐，绘制时线条要流畅且角度不宜太大。



拉撑褶皱：两边拉伸筒状布料时形成的褶皱，常出现在肩膀和大腿等位置。



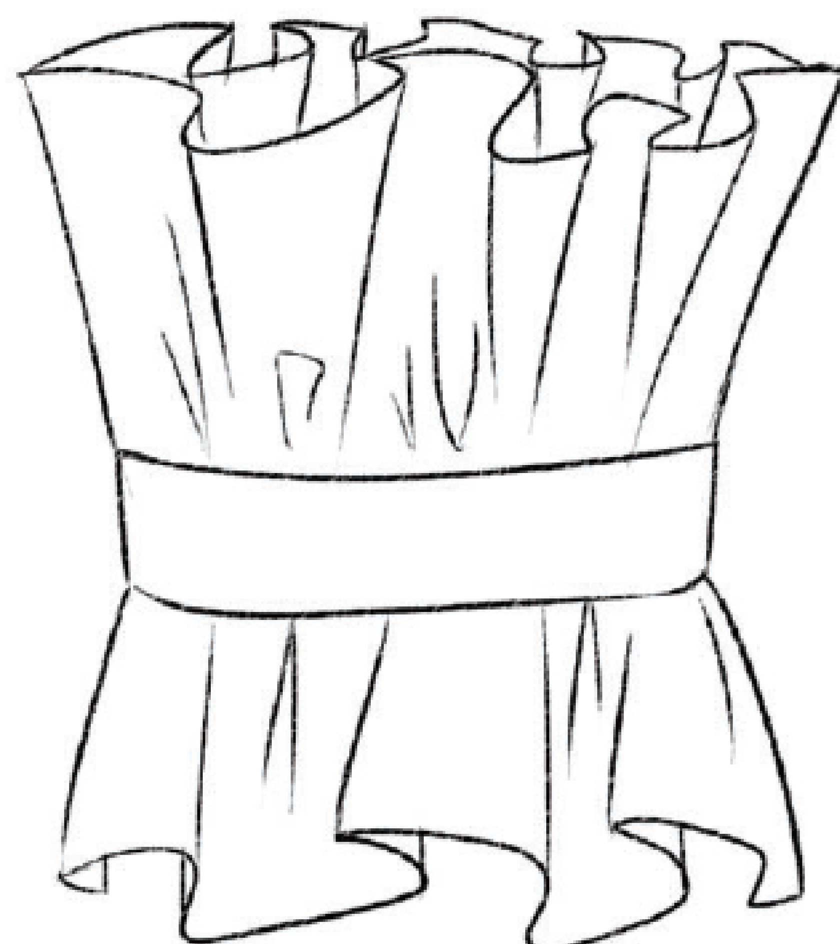
扭曲褶皱：布被扭曲时搅在一起形成的褶皱，常出现在手臂前后运动时连接衣袖的位置。



覆盖褶皱：覆盖在某物上并显出物体的形状，常出现在胸部、膝盖的顶端位置。

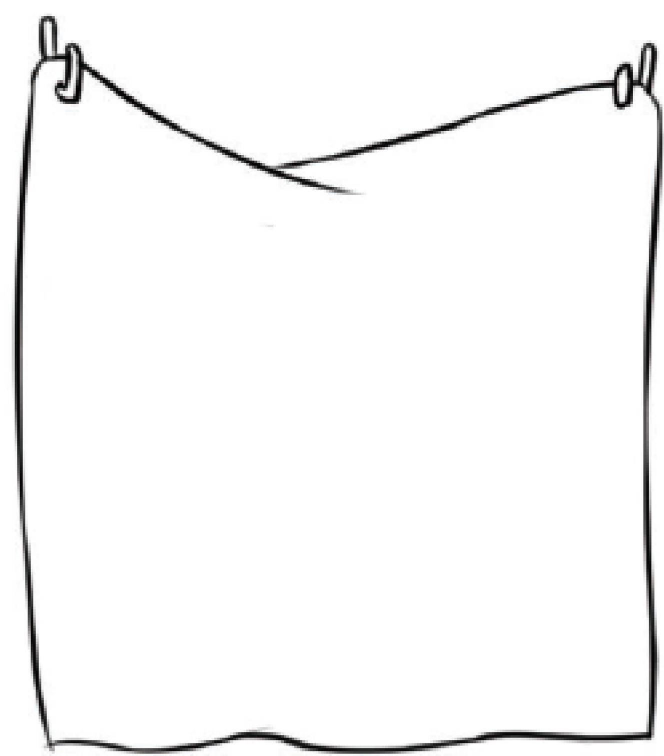


堆积褶皱：布料下垂后堆积起来形成类似弹簧的褶皱，常出现在袖口、裤脚等位置。



集聚褶皱：布被扎在一起时，褶皱集中且密集，常出现在袖口、腰部等地方。

褶皱的绘制方法



1 首先勾勒出褶皱的大致形状。

2 绘制出应对的褶皱线。





3 绘制出大褶皱周边的小褶皱。

4 添加阴影效果，使褶皱更加明显。



褶皱深浅的变化



较浅的褶皱：手臂拉直时，衣服的褶皱变少变浅。

较深的褶皱：手臂弯曲时，衣服随着动作的变化产生大量拉伸的褶皱。





7.1.2 褶皱的应用

聚集褶皱

聚集褶皱

垂吊褶皱

弯曲褶皱

覆盖褶皱

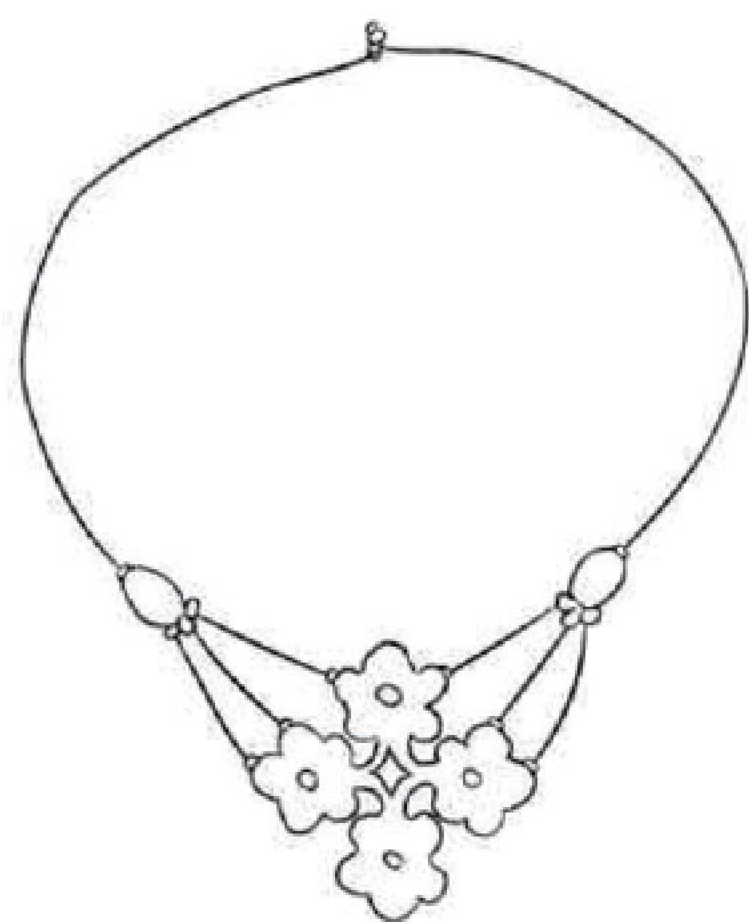
堆叠褶皱

堆叠褶皱

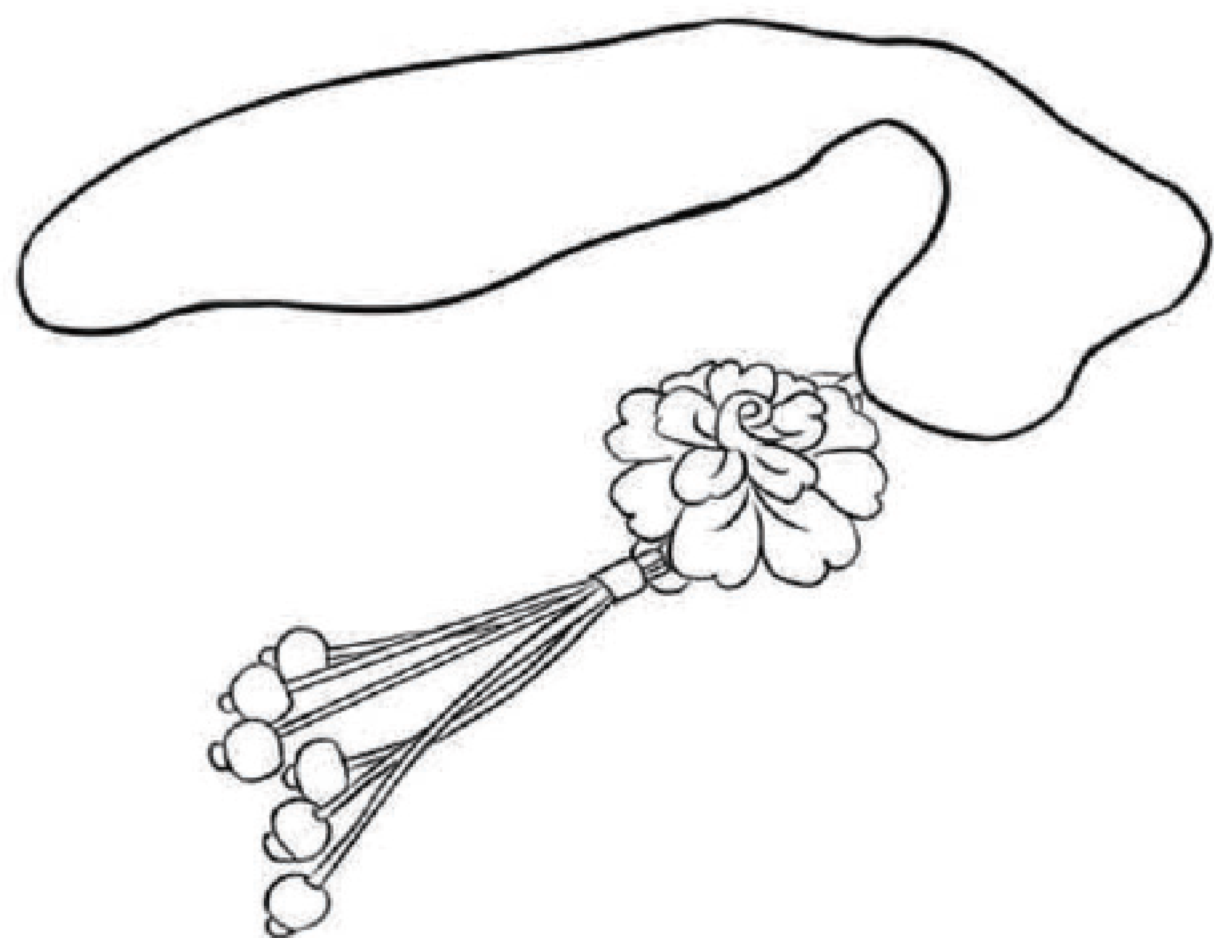
7.1.3　古风饰品的装饰作用和应用

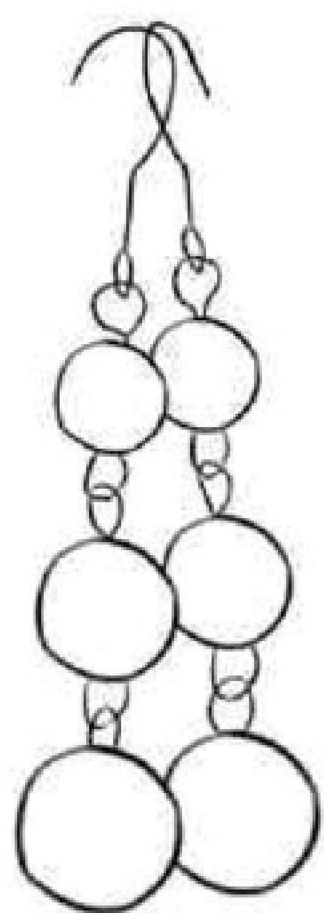
饰品是用来装饰人物的，不管是生活中，还是漫画中，给人物适当地添加饰品会使人物的魅力值立即提升。在漫画中，饰品通常还起到区分角色的作用，一个表现个性的饰品可以体现出一个角色的性格，下面就来看看饰品的作用和应用。

各类不同的饰品



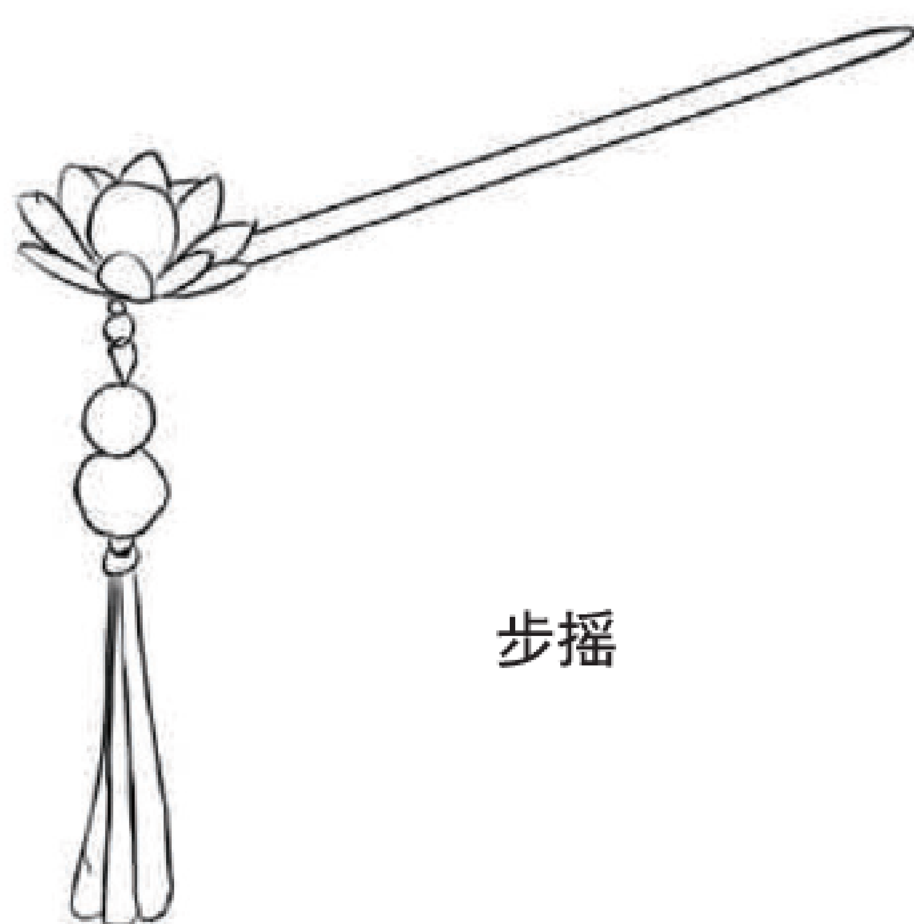
项链



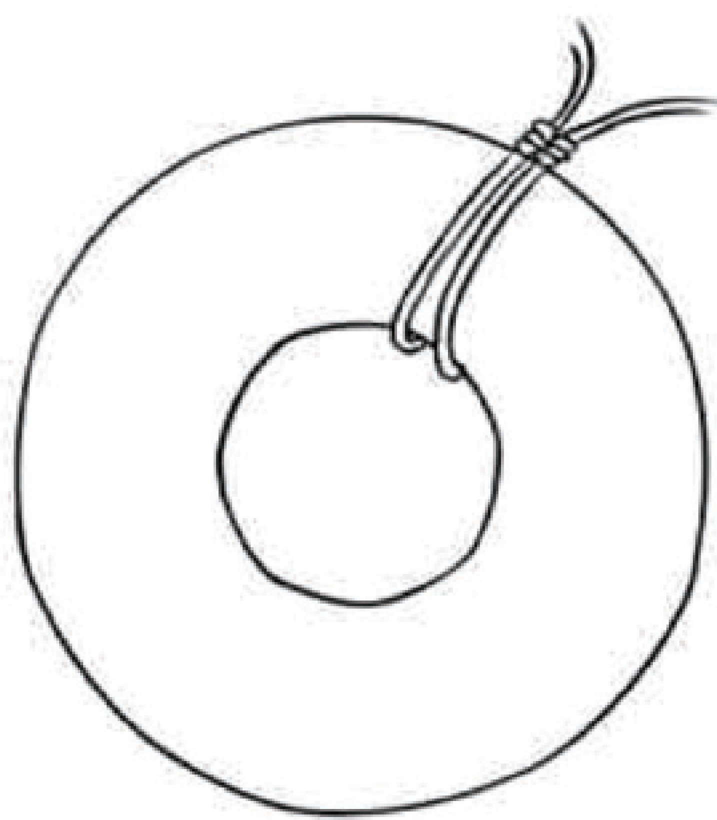




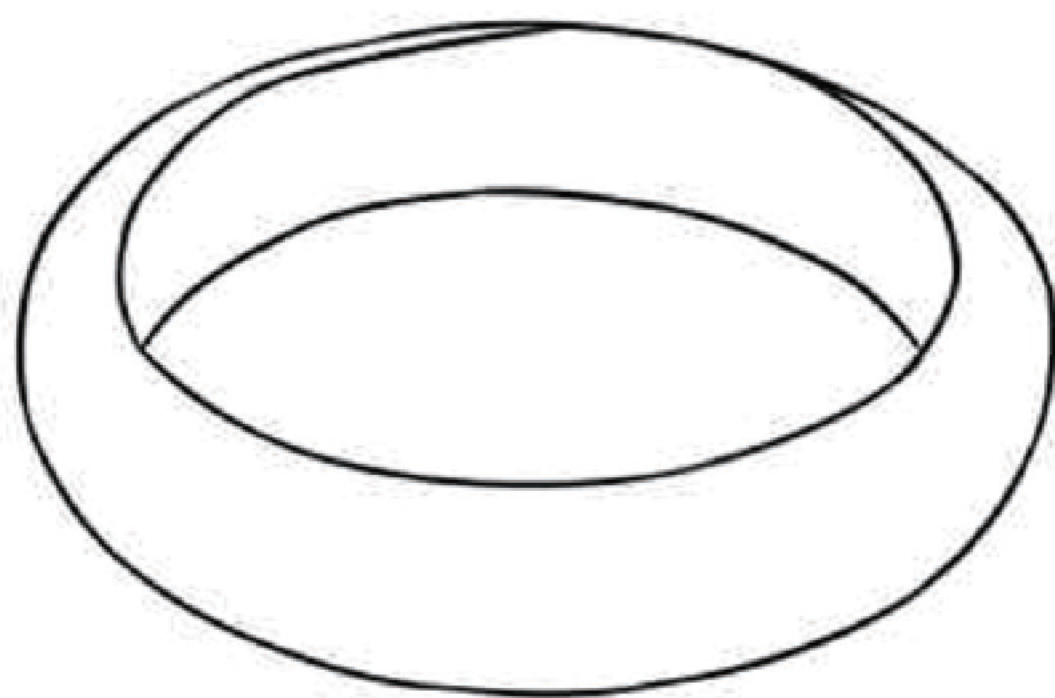
耳环



步摇



玉佩



玉镯

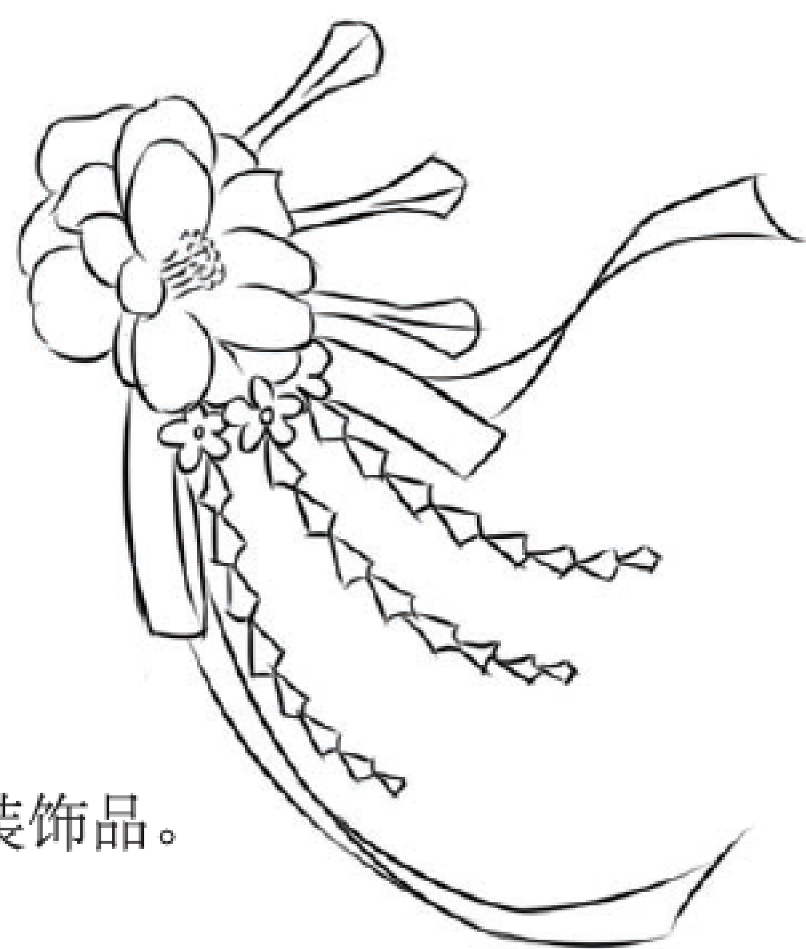


木簪

饰品给人物带来的变化



没有添加饰品的女孩，虽然身着漂亮的裙子，却显得比较单调和朴素。



花朵、丝带和发簪是古风人物最为常见的装饰品。



添加饰品后的女孩，人物的发型一下子丰富了许多，魅力值立即升高了。

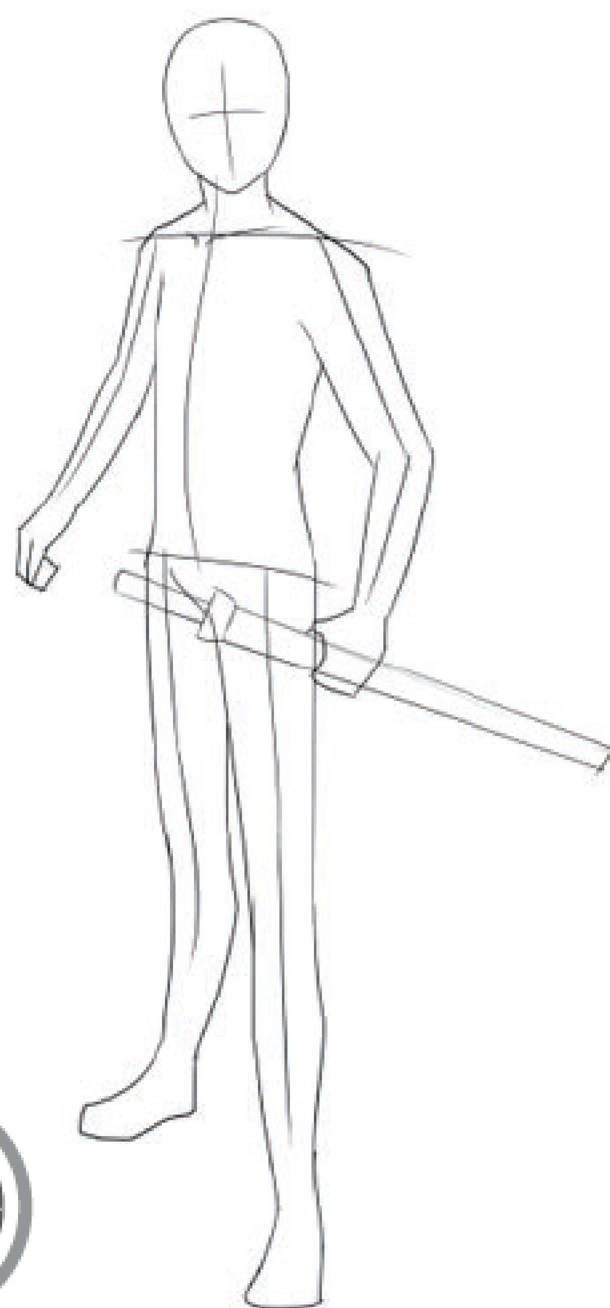
7.2　不同时代服饰的表现与绘制

中国历史上在不同的时代有着不同的服装造型，这也是每个时代所独有的特点。古风人物在不同时代的穿着打扮上也有着它独特的韵味，跟漫画人物相比是截然不同的。

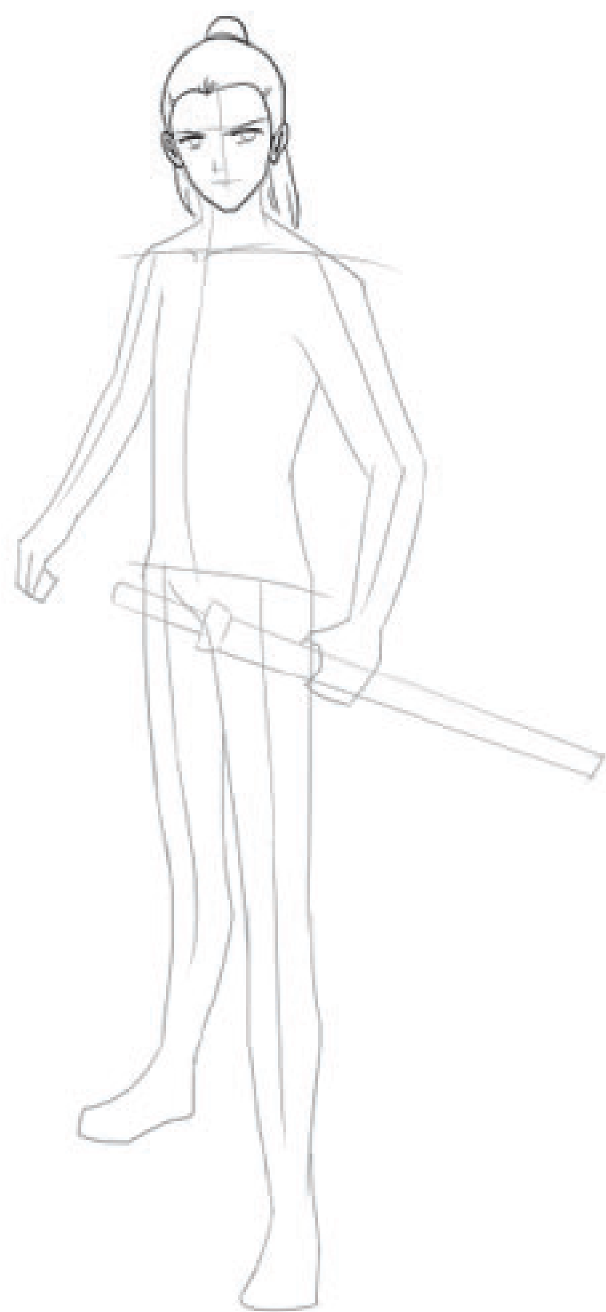
7.2.1　汉代服饰

汉朝是继秦朝之后强盛的帝国，此时织绣工业发达，汉朝的衣服，主要有袍、襜褕(直身的单衣)、襦、裙。

绘制草图



1 首先用简单的动态线表现出人物手拿宝剑、双腿八字分开、沉着站立的姿势，然后勾勒出具体的动态结构。



2 根据头部的结构绘制出具体的脸型和严肃的表情，绘制出向后走的头发和扎着的发包。



3 根据身体的动态结构，绘制出人物上身的服装，袖子在手腕部位扎紧形成堆积褶皱，绘制出宝剑。



4 绘制出人物的束腰和裙子，绘制出靴子，裙子有两层，层次关系要明确，给裙子添加少许褶皱。

整理画面



5 加深人物眉毛、上眼睑、瞳孔，刻画出人物的眼睛，给头发的周边以及耳朵下方内侧添加阴影，增强立体感。







6 根据褶皱给人物的上身添加阴影，颈部、腰部、双手和宝剑的下方都要添加。



7 在背光面，给人物的外裙添加阴影，迎光面褶皱处也要添加少许，添加阴影后画面立体感增强。





8 绘制因外裙遮挡，在内裙摆上形成的阴影，绘制出裙摆在靴子上形成的阴影，鞋子的下方也要添加阴影。

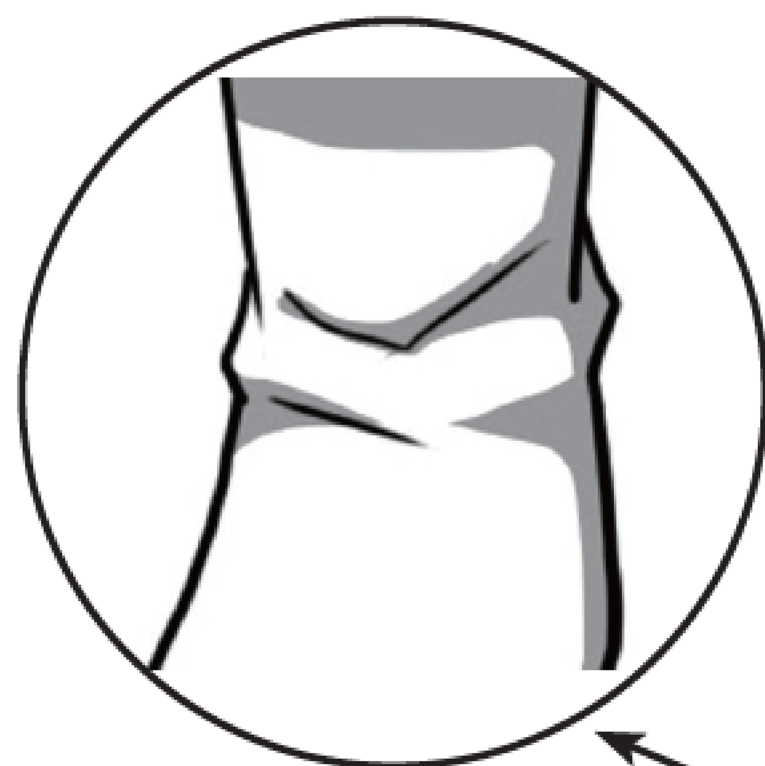


9 最后， 整理画面，最终效果图完成。剑客因常年习武，在服装上会显得更加轻便易于行动，所以他们通常会将袖子扎起来。



袖子本来很宽，在束紧后，在受力点上方形成大量堆积褶皱。





脚踝处，结构形成转折，材质较柔软的靴子在此处会形成堆积褶皱。



7.2.2 唐朝服饰

唐朝是我国封建社会的鼎盛时期，政治的稳定，经济的发达，生产和纺织技术的进步，让唐朝服装的款式展现的相当美观。

绘制草图



1 首先用简单的动态线表现出文官身体前倾、双手交汇的叩拜姿势，然后勾勒出人物具体的动态结构。



2 根据头部结构绘制出人物具体的脸型和五官，绘制出长发，绘制出戴着的头冠，使人物更加形象。







3 根据身体的结构绘制出人物上身的服装，在结构转折处和垂下的袖子上添加褶皱，增强画面层次感。



4 根据下体的结构绘制出人物的裙子和马褂，裙子因为宽大，自由下垂，形成下垂褶皱，绘制出鞋子。





整理画面





5 给人物头部添加阴影，头发上的阴影要在下垂部分和轮廓边缘绘制，添加阴影后，立体感增强。



6 根据服装的褶皱，给上身添加上阴影，注意阴影要跟随褶皱进行变化，这样画面会更加生动。





7 给人物的马褂添加上阴影，注意阴影根据褶皱在袖子遮挡的下方添加即可。

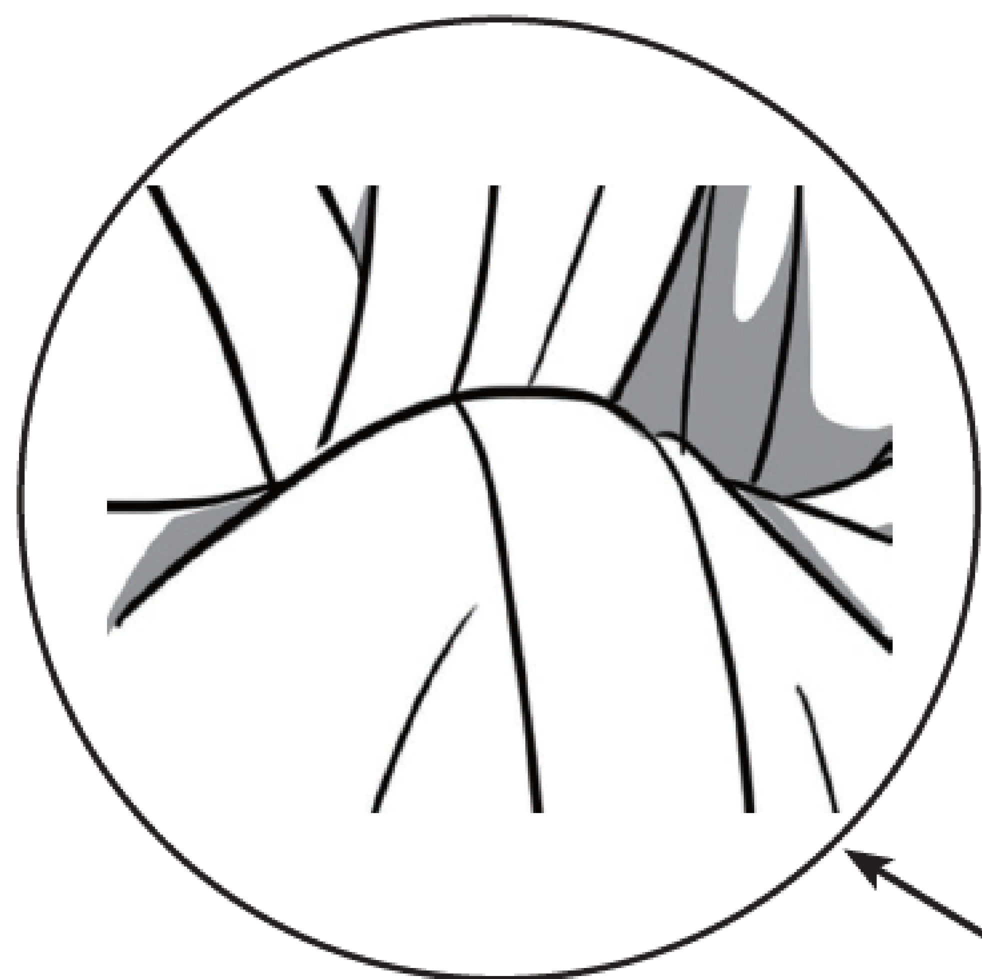


8 根据裙子的褶皱变化，给裙子添加上阴影，给鞋子被遮挡的部分添加上阴影。



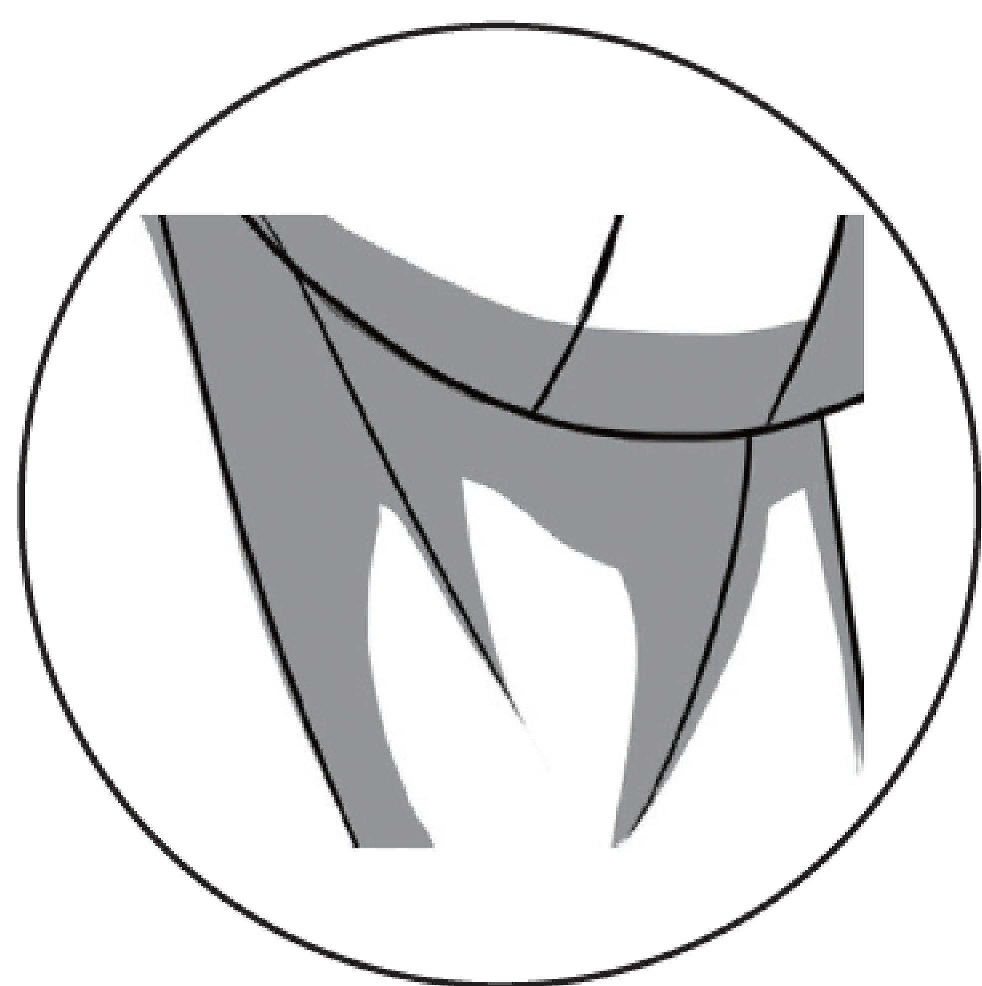


9 最后，整理画面，最终效果图完成。宽大的古装，叩拜的姿势，让人物充满了唐朝文官的儒雅气息。



袖子盖过手掌，凸显出双手抱拳的结构，形成堆积褶皱。





马褂从腰间露出垂下，因腿部结构，两点受力，中间形成弧形的垂吊褶皱。

7.2.3　宋朝服饰

宋朝继唐之后在政治上虽然民主，但是重文轻武，思想保守，服饰文化不再艳丽奢华，而是简洁质朴。宋朝女装拘谨、保守，色彩淡雅恬静，襦衣、褙子的“遮掩”功能加强，不再有狂放潇洒的特色。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出人物的大致形态，利用线条表现人物骨骼的走向和动作。





2 在前一步的基础上绘制出人物的身体结构，注意人物的上身稍稍有向前倾的趋势，肩膀倾斜，以及手部动作。





3 根据人体绘制出人物的发型和服装的大致样式，这里设计的是一个拿着扇子的宋朝贵族小姐。





4 继续刻画出头发的层次感和衣服的褶皱感，根据十字线绘制出五官的大致样式。





整理画面



5 根据草图绘制出人物的头发和面部五官，注意头发走势和形态，以及眼睛的绘制。







6 根据头发的线稿绘制出阴影效果，突显出头发的层次感和立体感，注意人物面部的投影也要绘制出来。



7 绘制出人物的服饰，注意衣服的线条流畅有粗细变化，体现出衣服的质感和流动性。



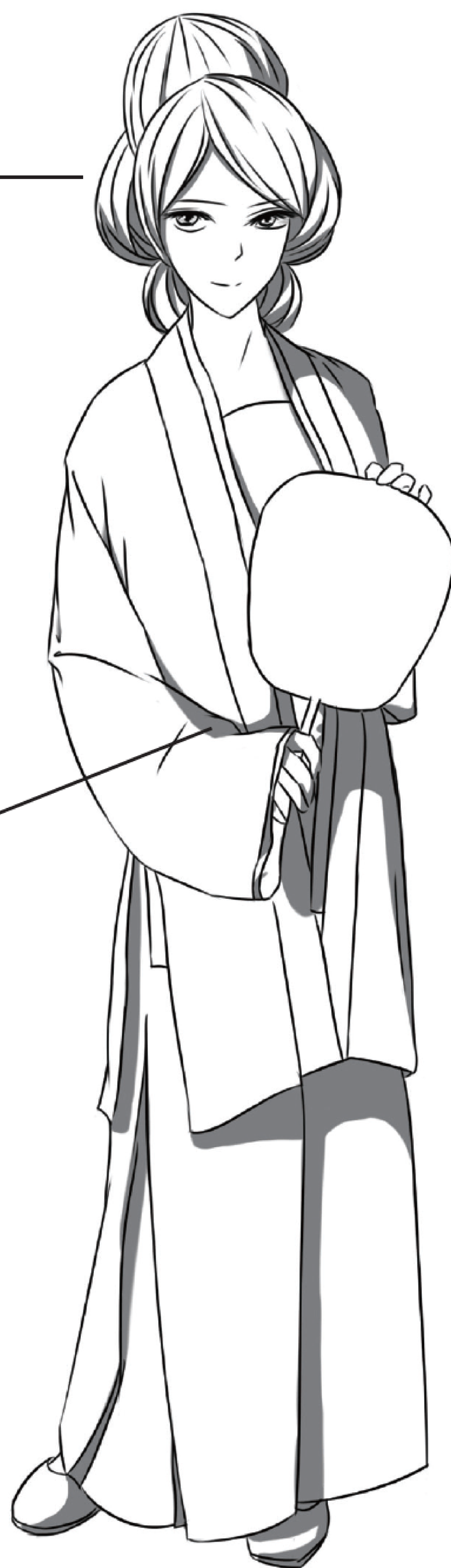
8 继续给衣服添加阴影，使画面更加丰富，使人物的立体感和空间感增强。







注意人物脸部的绘制，尖下巴的女子显得更加清秀。鼻子和嘴巴在一个弧度上，这样才能体现出五官的立体感。





手拿团扇时，要注意手指的走向，画出轻捏的感觉。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。手拿团扇的女子给人恬静、儒雅的知性美。



7.2.4 明朝服饰

明代有身份的人多穿青布直身的宽大长衣，头上戴四方平定巾，一般平民穿短衣、裹头巾，官服成为补服、补袍或补褂。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出人物的大致形态，这是一个一手在前，一手在后的动作。





2 在前一步的基础上绘制出人物的身体结构，这里设计的是3头身高的Q版人物造型。





3 根据人物身体结构图勾勒出人物的大致外形轮廓，这里穿的是官服。





4 在前一步的基础上继续添加衣服的褶皱，根据十字线确定人物的五官位置。



整理画面



5 整理画面，用干净的线条绘制出人物的头部。





6 绘制阴影效果，使人物更加立体，注意光源的方向。





7 继续绘制出人物的身体部分，注意衣服的线条流畅有粗细变化，体现出衣服的质感和流动性。





8 继续给衣服添加阴影，注意身体部分的阴影要跟头部的相一致，要合理。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。一个Q版的明代萌官形象展现在我们面前，非常的可爱。





注意人物眼睛的绘制，眼球高光的位置变化。



注意衣袍布的质感是绸缎，略显光滑，褶皱的线条也是成弧状。

7.2.5　清朝服饰

清朝是满族当权，服饰皆以满族的旗装为主，旗装外轮廓成长方形，衣外加衣，增加坎肩或马褂，其造型完整严谨，形象庄严肃穆，清高不凡。

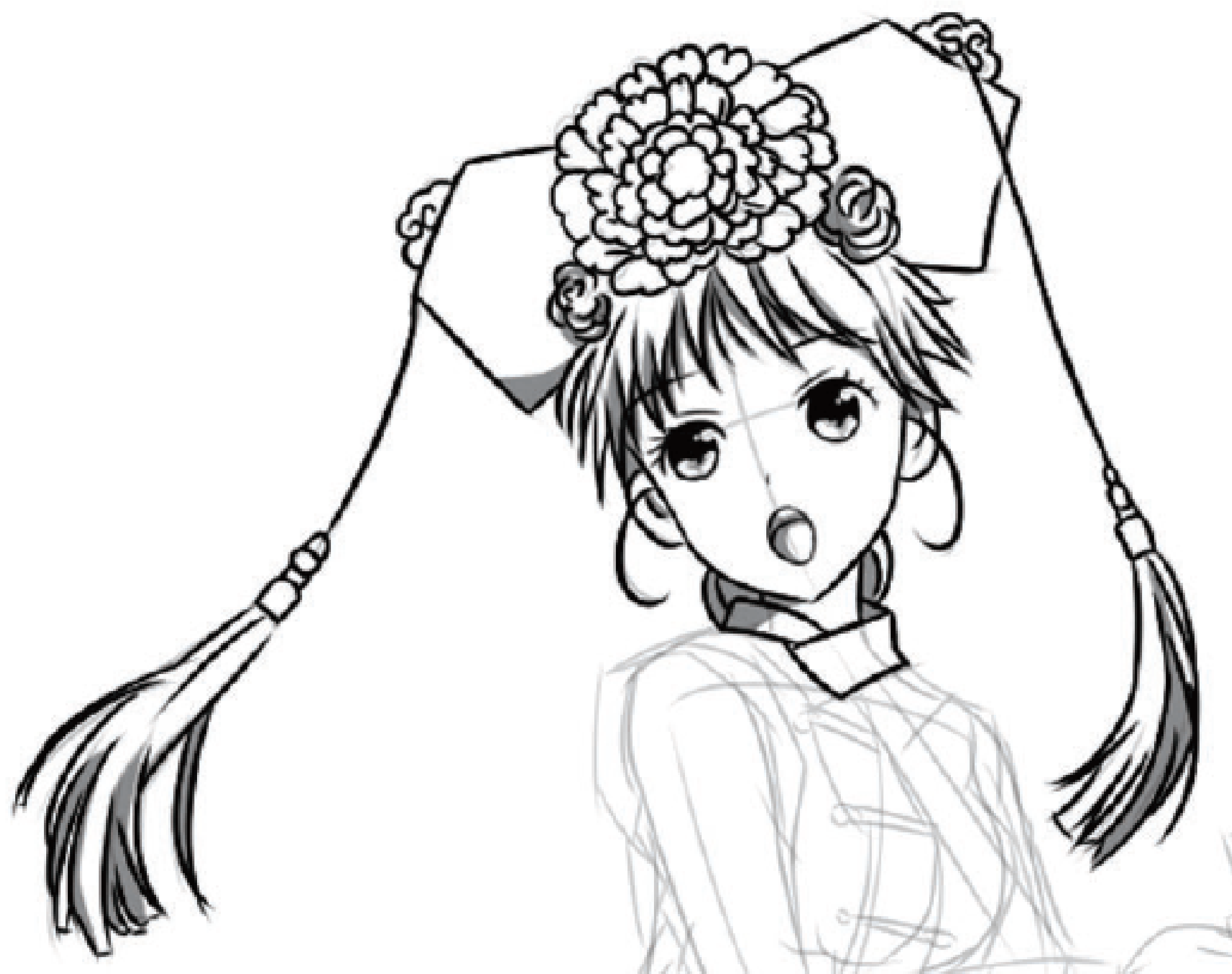
绘制草图





整理画面





5 整理画面，在前面草图的基础上绘制出最终线稿，注意头发和旗头的吊穗要有层次感。

6 添加阴影效果，根据每缕头发的形态绘制阴影。注意人物脸部的投影也要绘制出来。



7 绘制出人物的身体部分，旗袍飘飞，这是清朝女性贵族所特有的服饰造型。



8 根据裙子的褶皱变化，给裙子添加上阴影，给鞋子被遮挡的部分添加上阴影。

9 最后， 整理画面，最终效果图完成。一个身穿旗装，手端茶碗的可爱小格格就完成了。



旗头，是满族女性旗装最为显著的配饰品，基本以花做装饰。

旗鞋，一般称为花盆底鞋，鞋头配以绣球，略显可爱。



7.3 日本和服的表现与绘制

和服是日本的一种民族服饰，种类繁多，质地和式样变化万千，在男女间有明显的差别，而且依据场合与时间的不同，人们也会穿不同的和服出现，以示庄重。

7.3.1 和服女装

和服，在日本动漫中比较常见，通常是袖口宽大，裙摆较窄。

绘制草图



1 首先用线条勾勒出人物的基本形态，这是一个侧身站立、手臂扬起的姿势。



2 沿着人物线稿，将人体轮廓勾勒出来，确定人物在画面中的位置。



3 在人物身体的基础上给人物添加外形样式，只需绘制出外形轮廓即可，表现出少女站立的状态。



4 在草图上绘制人物的外形，丰富头发的线条，刻画出人物的五官，给衣服添加褶皱效果。

整理画面



5 在草图的基础上将人物的头部和上半身绘制出来，注意手扯衣服的动作，绘制头发时线条要流畅。





6 给人物的头发和衣服添加阴影，头发的阴影要根据每缕头发的形态来绘制，衣服的阴影要根据褶皱来绘制。





7 刻画出人物的下半身，注意线条的流畅度和粗线变化，轮廓线条要清晰，裙摆的褶皱要表现正确。





8 绘制人物下半身阴影，使人物的立体感和画面感增强，同时可使人物裙摆的层次感更加分明。



9

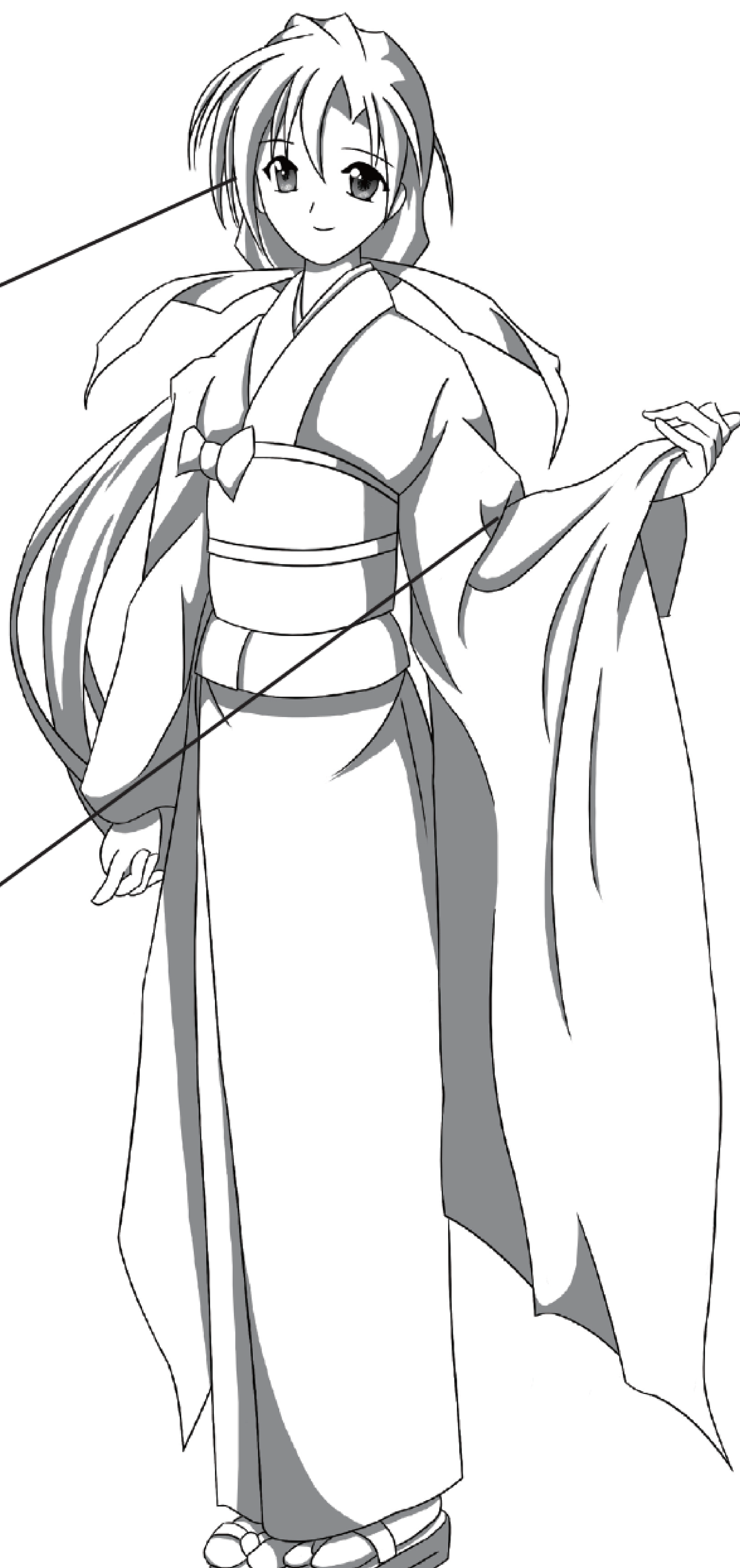
整理画面，最终效果图完成。这是一个身着和服的美少女，手拉扯着宽大的袖口，显现出优雅的气质。



注意眼睛的绘制，高光、瞳孔、眼白等的变化。



注意手臂弯曲带给衣袖的褶皱变化要正确。



7.3.2　和服男装

下面介绍男装和服的绘制方法。

绘制草图

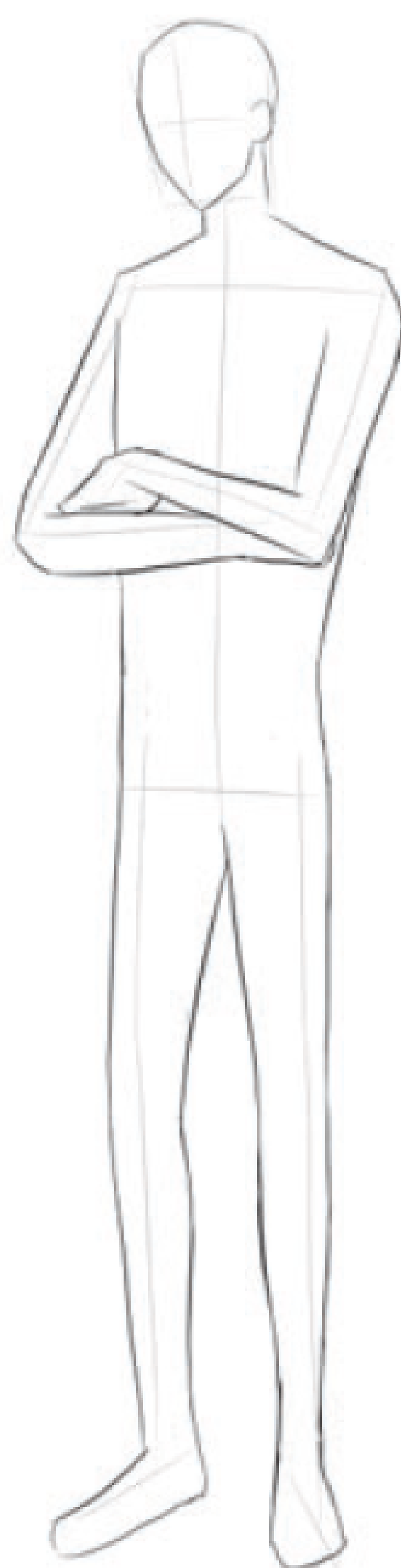


1 首先用线条勾勒出人物大概的姿势，双臂环在胸前，整个一幅悠然自得的动作姿态。



2 在线稿的基础上绘制出人物大概的形体，以确定人物的身体样式和画面中的位置。







3 将人物的外形轮廓绘制出来，这是一个一头长发、身着宽松和服的美少年的外形样式。



4 继续刻画外形，给头发添加线条使头发丰富起来，给衣服添加褶皱增强人物的立体感。







整理画面





5 整理画面，绘制出人物的头发、脸庞和上半身，注意人物的头发和衣服的层次感要正确。

6 添加阴影，根据人物衣服的褶皱动向来绘制出阴影的形态，注意给头发添加的阴影要有明暗变化。









7 绘制出人物的下半身，衣服比较整齐，而且和服的裙摆是比较窄小的，所以没有什么褶皱感。

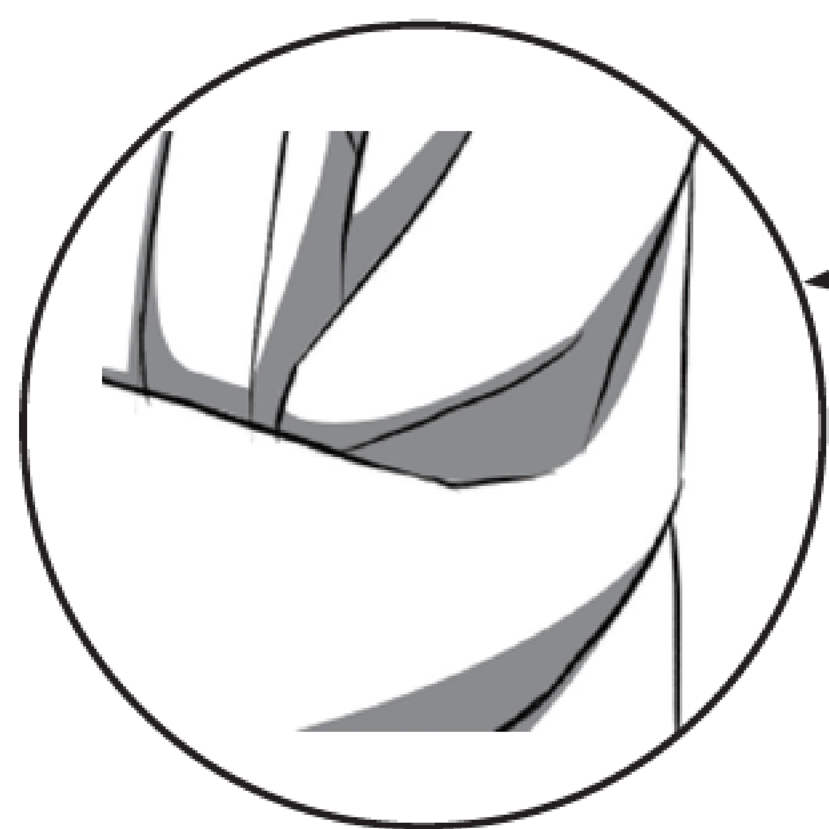
8 添加阴影，使人物的立体感和画面感增强，褶皱不多，在所需要添加阴影的地方尽量表现出衣着的立体感。





9　整理画面，最终效果图完成。看得出这是一个比较安静温和的美少年，长长的秀发垂在脸庞前，温和的眼神给人以亲近感。

手臂弯曲带给衣袖的褶皱变化要正确。







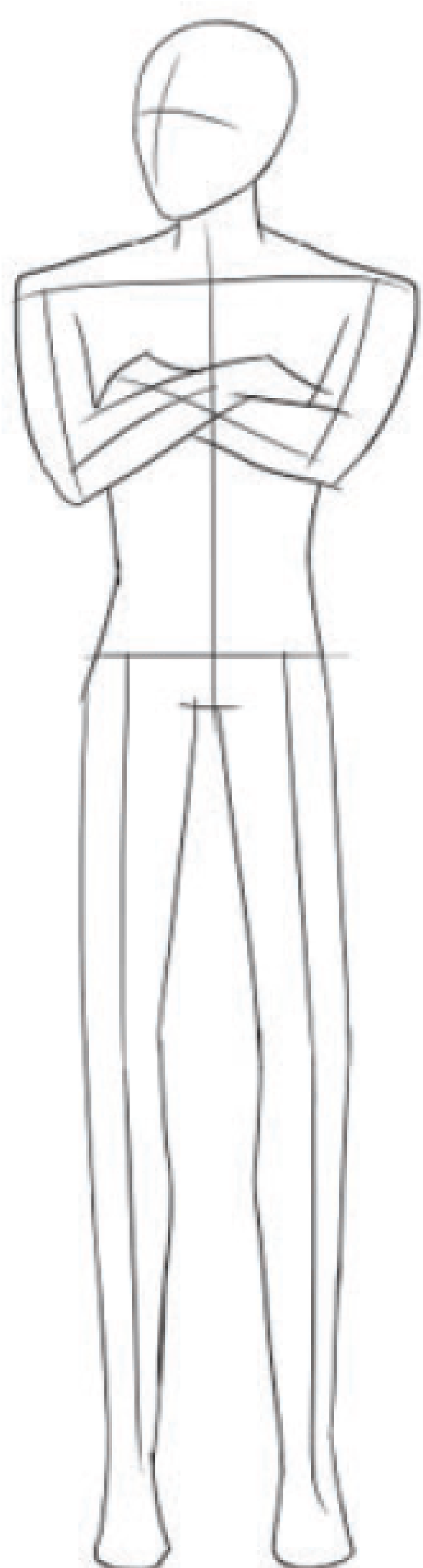
日本和服搭配的木屐，注意阴影的表现位置要正确。



7.3.3 沐浴和服

沐浴时穿着的和服较正式和服简单很多。

绘制草图



1 首先用动态线表现出人物双手抱胸、侧看的姿势，然后勾勒出具体的动态结构。



2 根据头部的轮廓线，绘制出人物具体的脸型，绘制出五官和头发的样式。







3 根据身体的动态结构，绘制出沐浴和服，根据衣服的结构，添加褶皱，增强衣服的层次感。



4 根据动态结构绘制出人物的双腿和木屐，注意线条要流畅，擦掉草图，保持画面整洁。





整理画面





加深人物的瞳孔，横画一点高光，刻画出眼睛，根据每缕头发的走向绘制阴影，增强层次感。



根据衣服的褶皱变化，在腰部大面积添加阴影，颈部因头部的遮挡形成的阴影也要添加。







根据褶皱，给衣服的下半部分添加阴影，注意阴影要根据褶皱的变化而变化，这样画面会更加生动。



绘制出腿上因裙子遮挡而形成的阴影，在脚掌下方和木屐的底部添加阴影，统一整个画面。

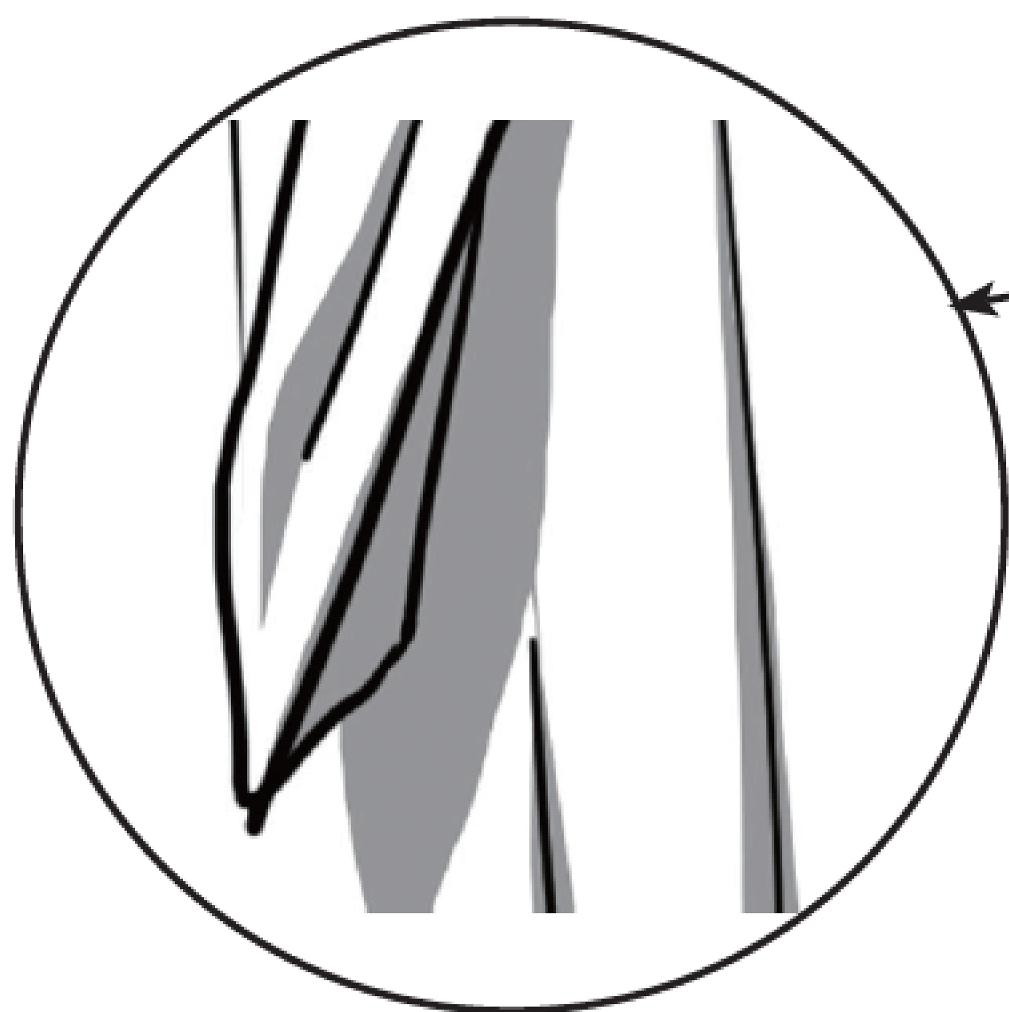




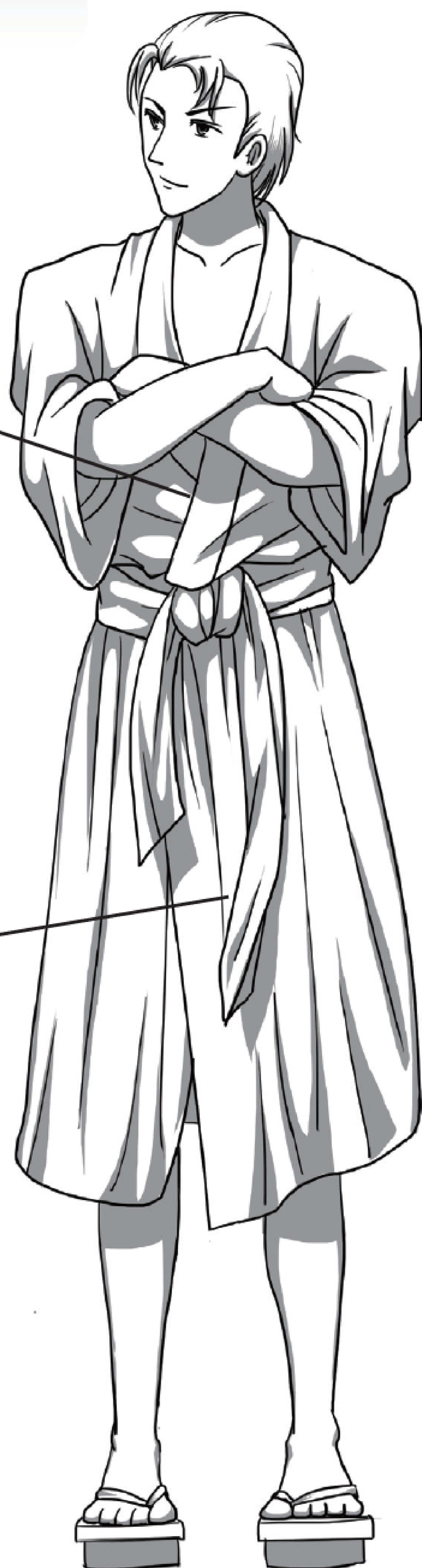
9 最后， 整理画面，最终效果图完成。较短的宽袖和裙子，扎着的腰带，让人物整体感觉很清爽。



双手交叉于胸脯前，在下方自然会形成大面积阴影，绘制出来，让双手抱胸紧挨胸脯的动作感觉更强。



腰带垂落在身体下方，也会形成阴影，根据腰带的轮廓，绘制出投影，让画面立体感更强。



7.3.4　武士和服

武士和服的造型介于正式和服与沐浴和服之间。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物腿部弓起、单手拿刀、前臂横挡、做攻击状的姿势。



2 根据头部结构绘制出人物凌厉的眼神和因动作而成摆动状的头发，注意线条要流畅。

3 根据身体的动态结构，绘制出上身的武士服，袖子、腰带要跟随动作成摆动状，绘制出武士刀。



4 根据腿部的动态结构，绘制出裙子和露出的脚掌，绘制出木屐，给裙子添加褶皱，增强层次感。



整理画面



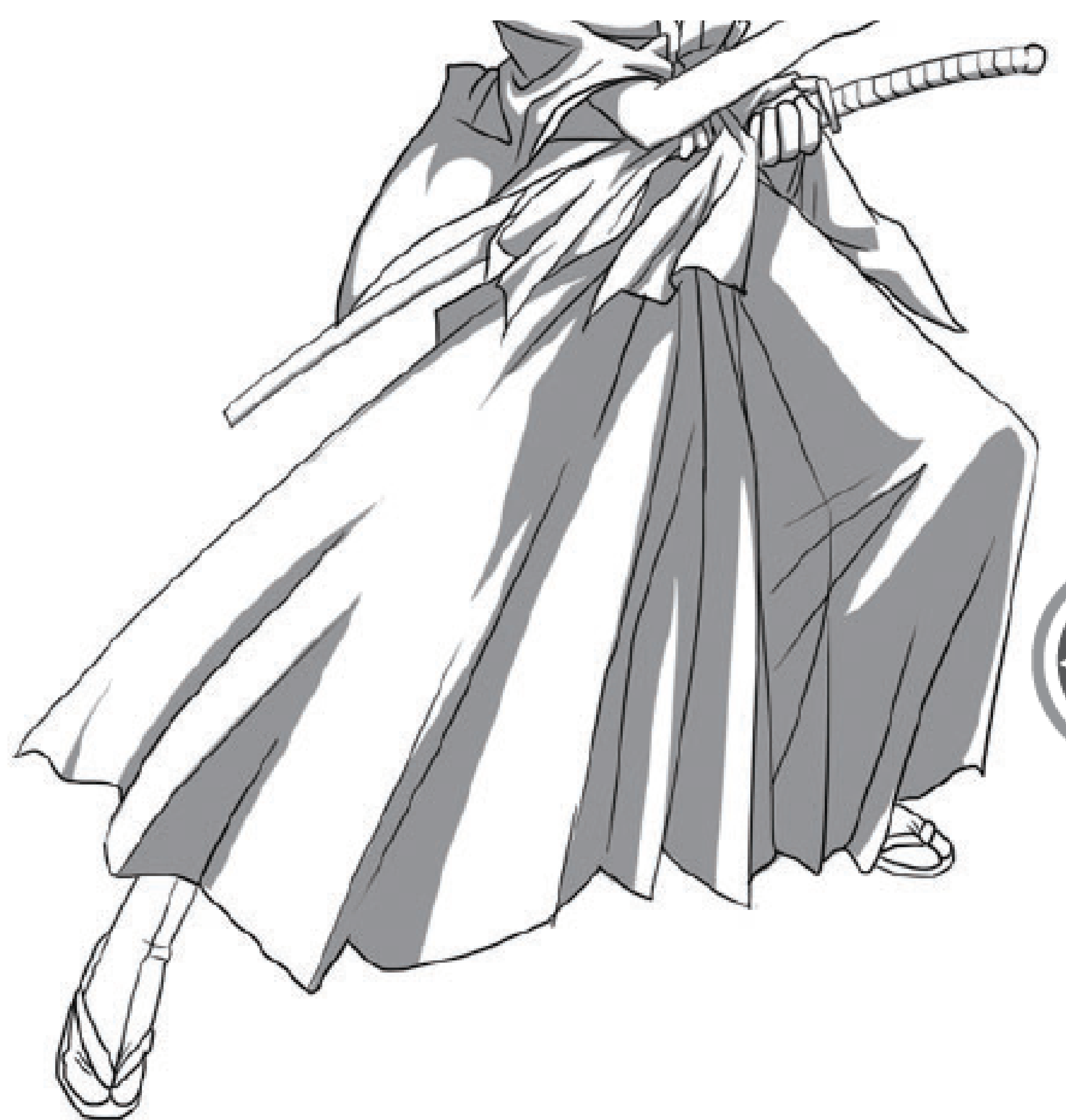
5 用上深下浅的方法刻画出人物的眼睛，给人物的头部添加阴影，头顶头发的分组处和头发的下垂部位，以及被头发遮挡的面部都要添加阴影。





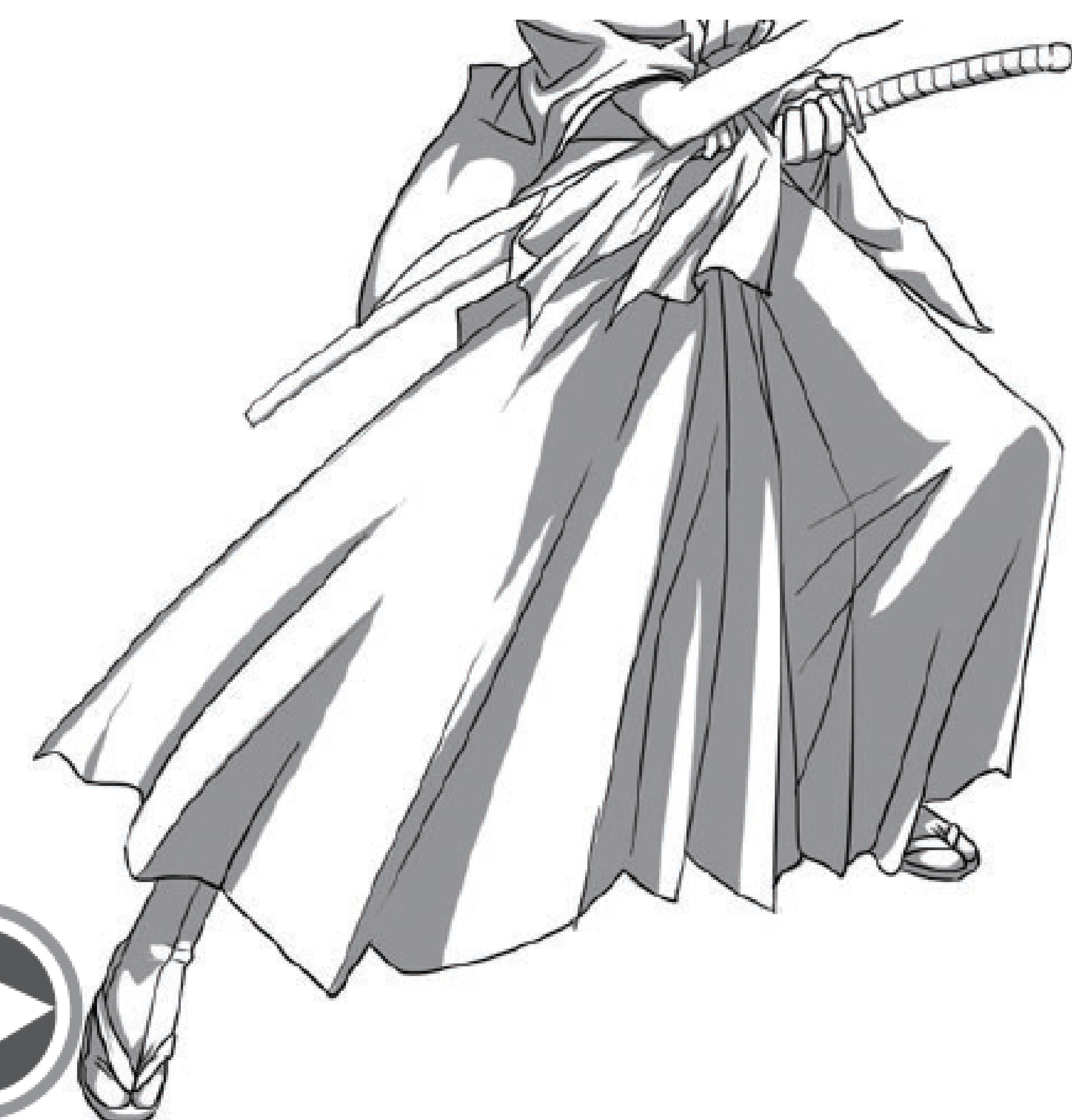
6 给人物的上身和武士刀添加阴影，颈部、背部和手臂的遮挡部分都要添加阴影，注意阴影要根据褶皱有粗细大小的变化，这样画面才会更加生动。





7 双腿前后分开，裙子的中间部分凹进去，形成大面积阴影，根据褶皱的变化，给裙子添加阴影，添加阴影后，画面层次感和立体感增强。





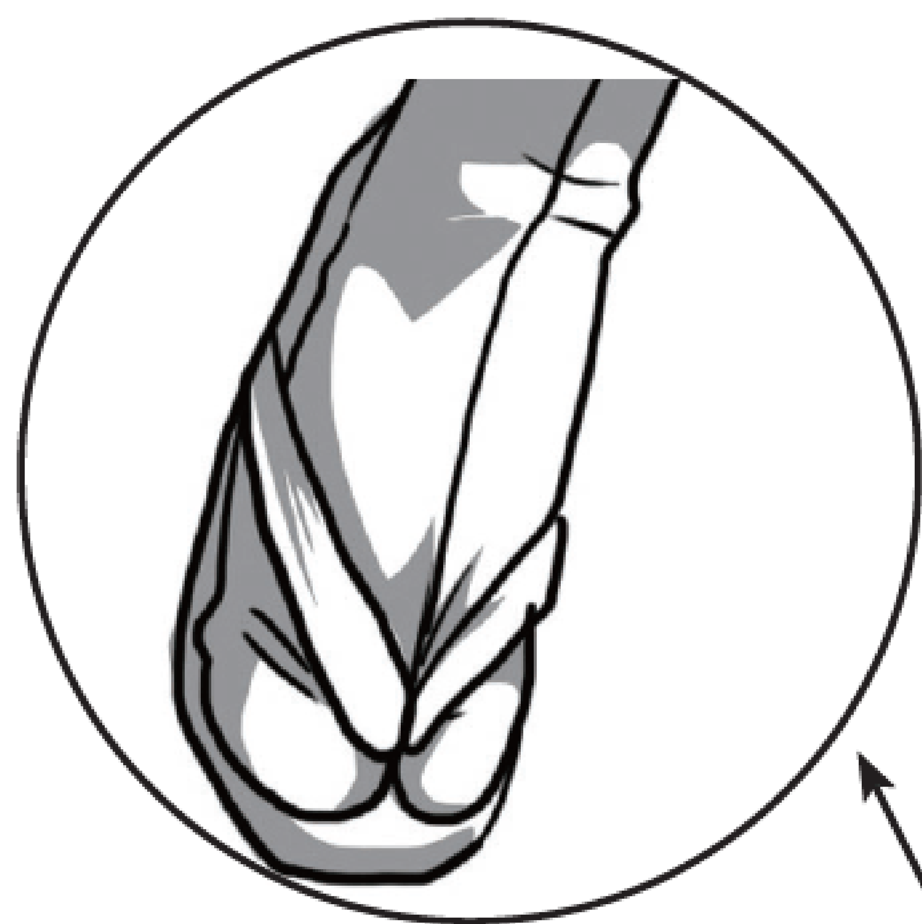
8 裙摆和脚掌之间有着一定的距离，绘制出阴影，拉开之间的层次，在脚掌边缘和脚趾部位添加少许阴影，增强立体感，统一画面。



9

最后， 整理画面，最终效果图完成。准备攻击的动作，飞舞的长发，凌厉的眼神，让武士充满了战斗的气势。

一点小小的褶皱，也会让阴影产生较大的变化，根据褶皱形成的起伏不定的面绘制出的阴影，会让画面更加生动。



木屐穿在脚掌上，根据脚掌的结构，在背光面添加阴影，根据木屐的结构，给木屐添加上阴影，增强画面的立体感。

7.4 不同类型服饰的表现与绘制

除了人类日常穿的服饰外，还有不少其他类型的服饰，像奇幻、科幻等服饰。

7.4.1 小魔女服饰

魔女一般附带强势的御姐气息，她们的服饰要充满气势。

绘制草图



1 首先用动态线表现出魔女抱胸站立的姿势，然后勾勒出具体的动态结构。



2 根据头部结构和表情绘制飞扬的头发，并完善五官。





3 配合头发，根据身体的动态结构绘制出魔女的服装，挥舞的裙摆让人物气势更强。





4 绘制出绑着布条的双腿，绘制出长靴，擦掉草图，保持画面整洁。





整理画面



5

根据每缕头发的走向，给头发添加阴影，注意阴影要根据每缕头发的粗细变化而变化。





6

根据上衣的结构和褶皱，在背光面添加阴影，给衣服添加一层深灰，丰富画面内容。





7

在挥舞的裙摆内部添加阴影，拉开画面距离感，在裙摆的褶皱凹下的部分和腿部添加阴影。





8

给飞舞的裙子和双腿添加一层深灰色，留出白边和布条，让画面更加生动、形象。



9

最后，整理画面，小魔女服饰的最终效果图完成。一身暗色调，挥舞的头发和裙摆，双手抱胸的冷酷姿态，让魔女的味道更加强烈。

因为是侧面，这只手掌会有较强的透视关系，手掌只能看到一点，要露出手指。

大腿上绑着的布条，可以让人物的外在魔女形象更加彪悍，像身经百战的样子。

7.4.2　刺客服饰

下面介绍奇幻类刺客的服饰绘制方法。

草图绘制



1 用线条勾勒出人物的站立姿势，两腿分开直立，一只手臂弯曲。

2 绘制出一个女性的身体结构，约为6头身的身材比例。



3 绘制出人物的外形样式，上半身是贴身的款式，下半身是飘扬的裙摆。



4 继续刻画人物的外形，给人物添加五官，绘制出衣服的褶皱和纹理。





整理画面



5 在草图的基础上绘制出人物的头发、五官和上半身，头发比较细碎，注意层次感要分明。

6 添加阴影效果，因为上身衣服比较紧，突显出女性曲线感，阴影也要根据人体结构来绘制。





7 绘制出人物的裙子和双腿，注意衣服和饰品的层次感要表现出来，绘制双腿时线条要流畅有粗细的变化。

8 添加阴影效果，根据每处饰品的形态和衣服的褶皱绘制阴影，裙摆内部布满阴影。



9

擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个比较机械化的人物形象，身着复杂的衣服，还戴着多种需要战斗的工具，还有人物的姿态动作，使人物看起来更加生动。



眼睛是人物的一大亮点，正确的神态表现可以使人物的形象魅力倍增。

绘制阴影时要根据人物的胸部来绘制，这样才能体现出衣服的贴身感和人物的立体感。

7.4.3 侠女服饰

下面介绍奇幻类侠女服饰的绘制方法。

绘制草图

1 首先用线条简单地勾勒出人物的大致动作，注意绘制侠女之前要想好人物的动作表情，以便把握好绘制的大致方向。

2 绘制出人物的身体结构，以确定人物的大致动作和位置，这里绘制的是一个大约为7头身的身材比例。

3 大致地勾勒出人物外形样式，这里绘制的是一个侠女迎风站立的效果，头发与披肩在身后飘扬，表现出侠女的豪情气质。

4 进一步刻画草图，绘制出人物的五官样式，细化出头发的层次感和衣服的褶皱感，使人物看起来更加真实有立体感。

整理画面



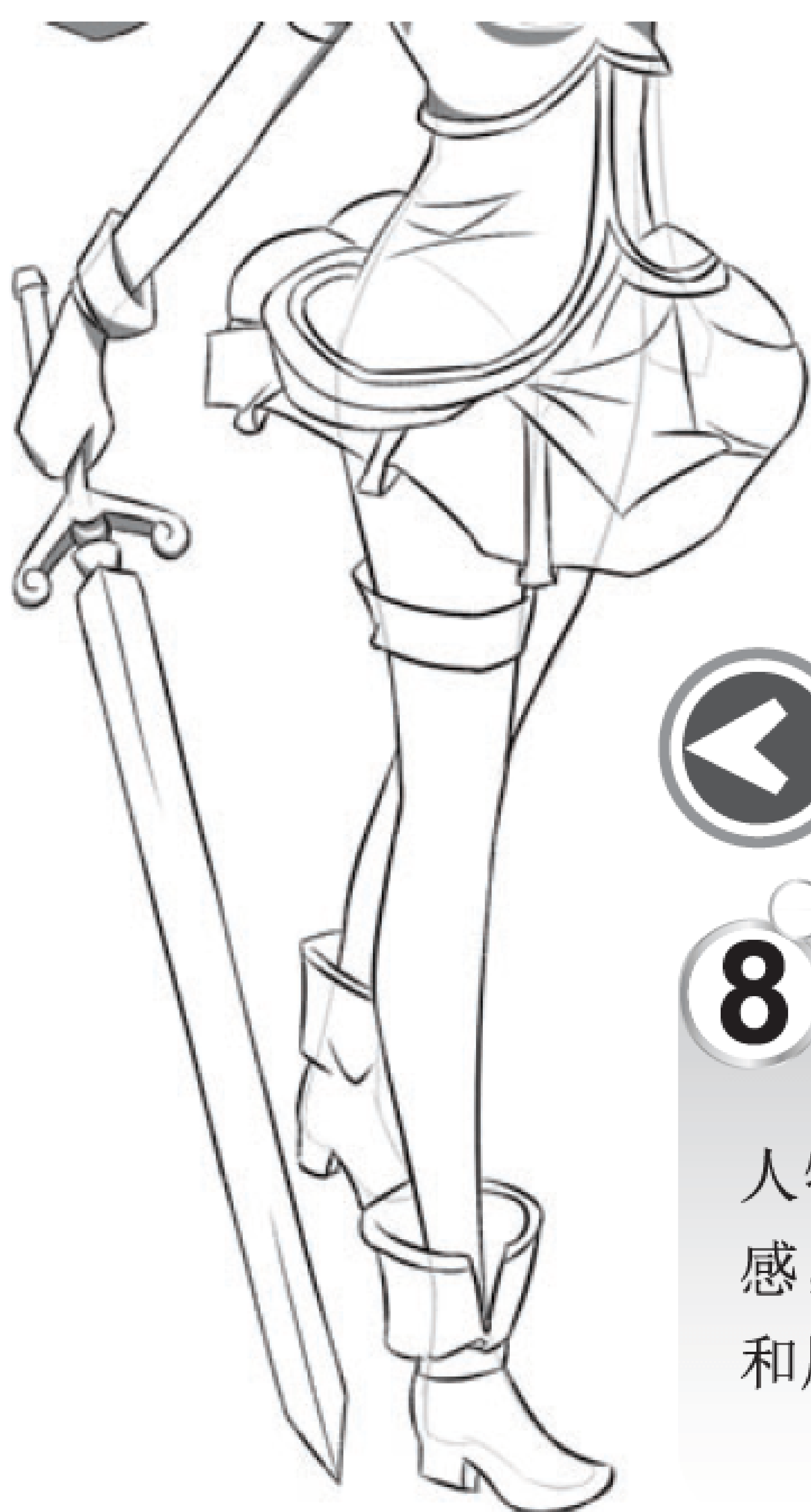
5 整理画面，深入刻画出侠女的头部和上半身，绘制飘扬的披肩时注意线条的流畅性和粗细的变化。





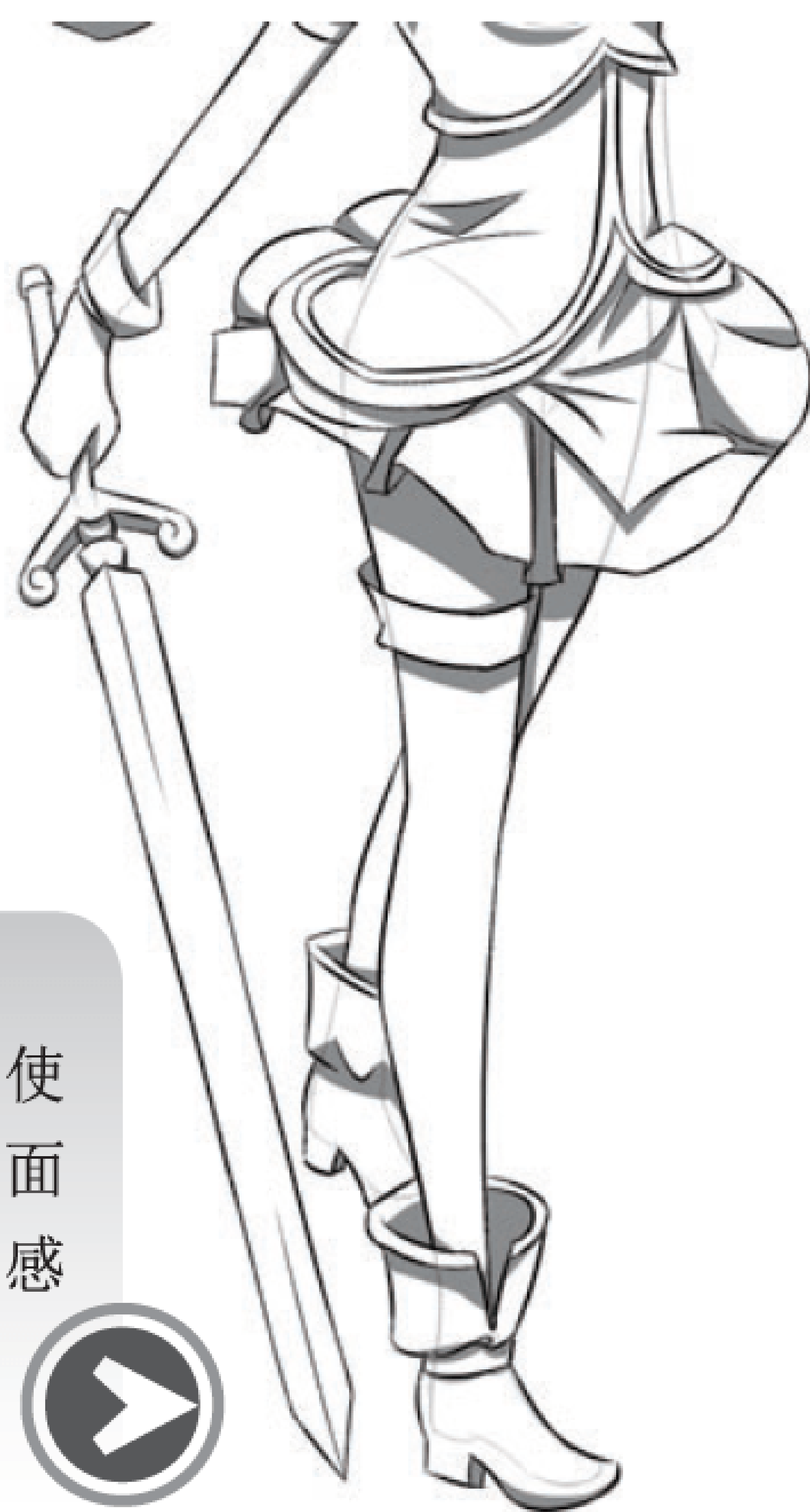
6 绘制阴影，注意披肩的阴影效果，因为披肩的起伏不定，使背光的部分显得比较零散。





7 绘制出人物的下半身，绘制出人物的长剑，注意剑刃要直而锋利，腿部的线条要流畅，并且要有曲线感。





8 给人物添加阴影效果，使人物看起来更加有立体感和画面感，同时也增强了人物的空间感和层次感。





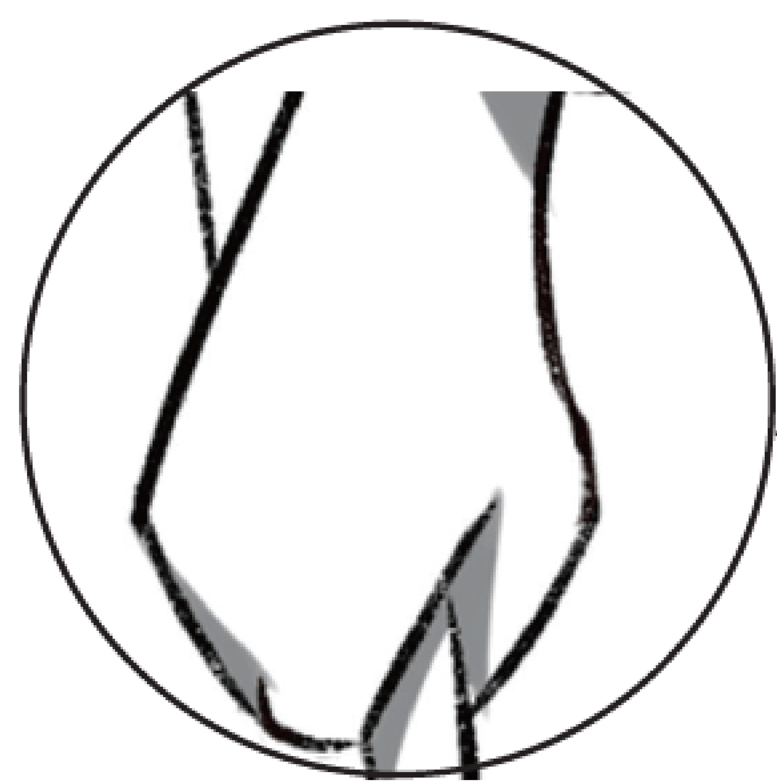
9

擦去多余的线条，最终效果图完成。侠女最重要的表现方法就是人物的动作和手里的长剑，漂亮的服饰增强了侠女的魅力值，也起到了突显出人物身份的效果。



绘制这种被吹起来的头发时，每缕头发都要不一样，并且动向也会不同，但是一定的层次感要表现出来。





绘制握紧剑柄的手部动作时，一定要注意手指的关节都是围绕着剑柄的，这样才能够表现出“紧”的感觉。

第8章

古风人物角色造型绘制技法

一个故事是由多种不同的人物角色构成的，漫画同样也是，通过不同角色的演绎，使一部漫画的内容变得更加丰富多彩。本章将从古风人物造型的基础知识开始讲解，到古风人物造型的实例应用，使读者了解角色造型的意义和不同角色造型的实例绘制，最终达到能够独立完成设定人物角色的要求。



8.1 人物造型基础知识

看过无数的漫画后，很多读者都会有自己倾心的漫画角色，如何让自己也能创造出喜欢的角色？人物造型是关键。要想塑造出一个有独特风格的漫画人物，人物的外形是首要考虑的因素，下面就通过人物造型的基础知识来了解一个好的角色所要必备的条件。

8.1.1 了解人物造型



幼儿：幼儿的五官都集中在脸部下半部1/2的部位，胖乎乎、圆墩墩的，头显得特别大，宽额头，看不到脖子，身长是等分，脚要短些。



小孩：眼睛大大的，口、鼻小小的。眼睛的位置在脸部 1/2以下的部位，下巴的曲线是圆的，眼睛和眉毛的距离较远。



女性：眼睛大致在脸部1/2的位置。大大的眼睛，唇、眉、下巴的线条越柔和就越有女人味。线条比较细腻，肩部略斜，整体成曲线形。另外，腰部很细，胸部隆起，臀部较大，脚踝较细。

男性：眼睛在脸部2/3的部位。眼睛细细的，口、鼻较大，下巴的线条较粗犷，眉毛粗一点则比较有男人味。线条有力，肩膀较宽，胸部成扇形，腰比肩窄，脖子较粗，脚较大。





中年男女：中年人的眼睛比年轻人的要细小。而且眼睛和嘴的周围有细小的皱纹，男人的脸部块面分明，女人的脸则稍微丰满些。

老人：老年人脸部的骨骼较为凸出，女人稍为丰满些，口、眼、鼻四周都有很明显的皱纹，肩部较窄，若再画上拄着的拐杖就更显老了。



8.1.2　人物造型的应用

漫画的很大一部分意义在于它的夸张，设计人物造型时应遵循这一特点来进行。首先要想清楚自己要绘制一个什么样的角色，是官家小姐？大夫？还是一名剑客？带着这些思考一起来学习如何构思漫画角色。下面首先开始收集资料，找灵感，构草图。



人物原形





萝莉型小姐





人物原型





绘制出不同人物格式样的服装造型构图，从多种造型的构图中寻找灵感，找出最合适的服饰造型。
绘制时要把握好人物的造型，草图不必刻意追求人物细节的部分。

在漫画中对美少女进行构图的时候，要注意美少女的大概身体比例，美少女的身体比例为6～8个头身。

御姐型小姐

多进行人物静态的草图练习，能更多地学习到人物的比例和结构，也能够绘制出更多自己想要的效果。

8.2　不同身份的人物造型

前面已经简单地了解了角色的基本知识，那么如何塑造，才能将一个让读者难忘的角色打造出来，下面就通过几个实例来进行不同身份角色的塑造绘制练习。

8.2.1　可爱的少女

可爱的少女这一个角色形象，在漫画中任何时候都是最受欢迎和喜爱的对象。古风漫画中的少女更是如此。

绘制草图



1 用画火柴人的方式简单地用线条勾勒出人物的大致形态，这里是一个站立的少女。



2 在上一步的基础上根据形态勾勒出人物的结构图。注意少女的比例为5～6个头身。





3 根据人物的结构图给人物穿衣服，这里的设计服装是汉服。再根据头型添加头发，注意头发的正确走势。





4 按照发型走势为头发添加细节，再根据人体动态给衣服添加细节。注意头发的层次和衣服的褶皱感。







整理画面



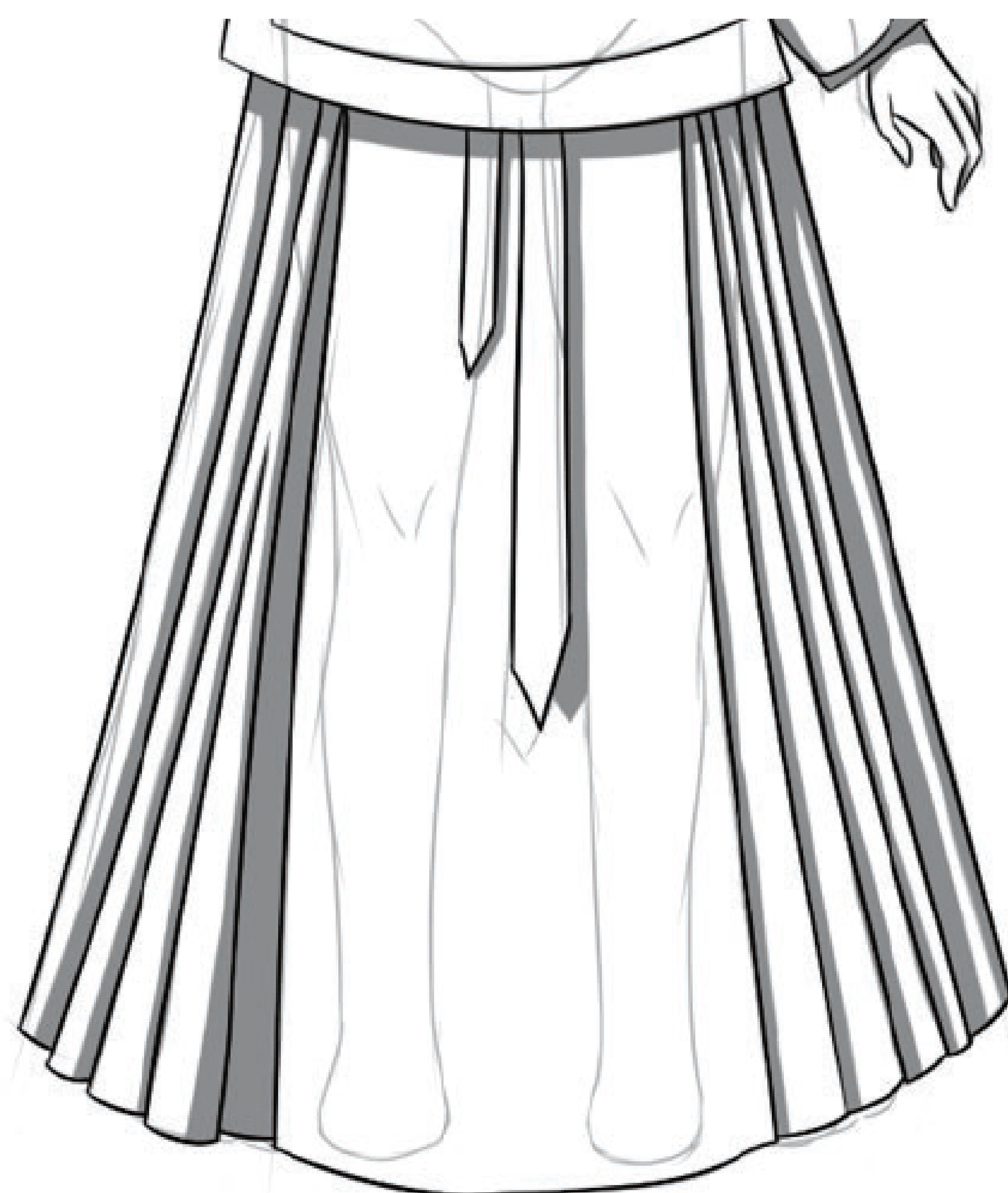


5 整理画面，绘制出人物的上半身。注意线条要流畅。特别是少女的头发要有粗细变化，才显得生动。

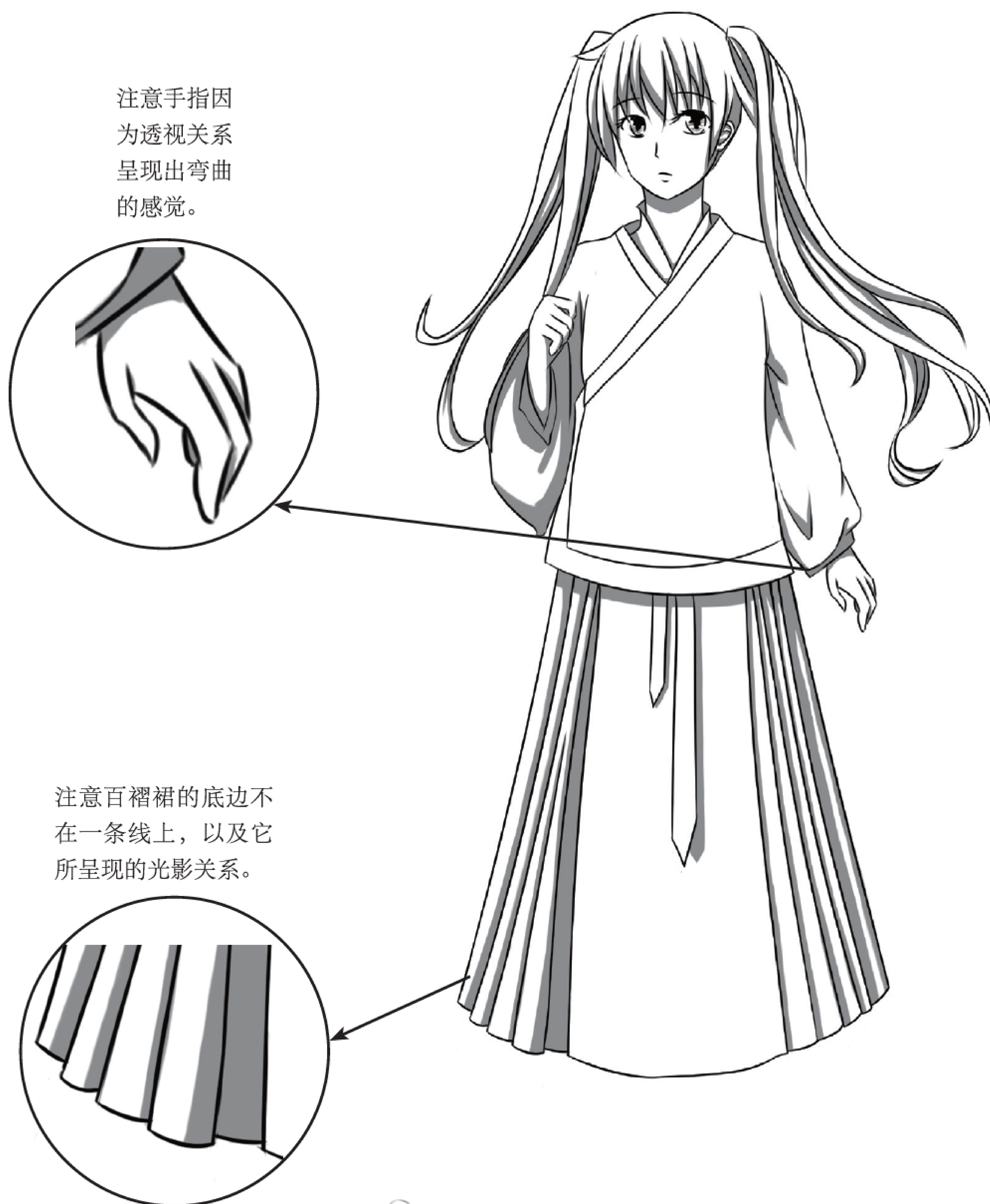
6 根据光源变化给上半身添加阴影，体现头发和衣服的层次感，使人物形象更加立体化。



7 绘制出人物的下半身，注意百褶裙的边缘不能在一条线上，要有层叠的空间感，这样才能表现出衣服的厚实和真实感。



8 根据衣服的形态随光源的关系绘制出阴影的效果，注意光影变化的透视关系。



9

擦去多余的线条，最终效果图完成。一个长发飘动、身着简单汉服的少女就完成了。右手稍稍握拳，眼睛看着前方，似乎想要说些什么，但欲言又止的样子非常可爱。



8.2.2 儒雅的书生

古代有很多文人都是温文尔雅的书生形象，他们给人一种远离世俗的感觉。下面介绍古代儒雅书生的具体绘制方法。

绘制草图



1 首先用线条勾勒出人体的结构图，以确定人物的头身比例和在画面中的大概位置。



2 根据人体结构图绘制出衣服和头发的大概样式，并确定人物的大概位置。







3 根据人体结构勾勒出人物大概的外形样式，并添加宽袖和裙摆，绘制出衣服的大概轮廓。



4 细化头发，绘制出五官，使头部完善，继续给衣服和靴子绘制细节部分，并添加褶皱。





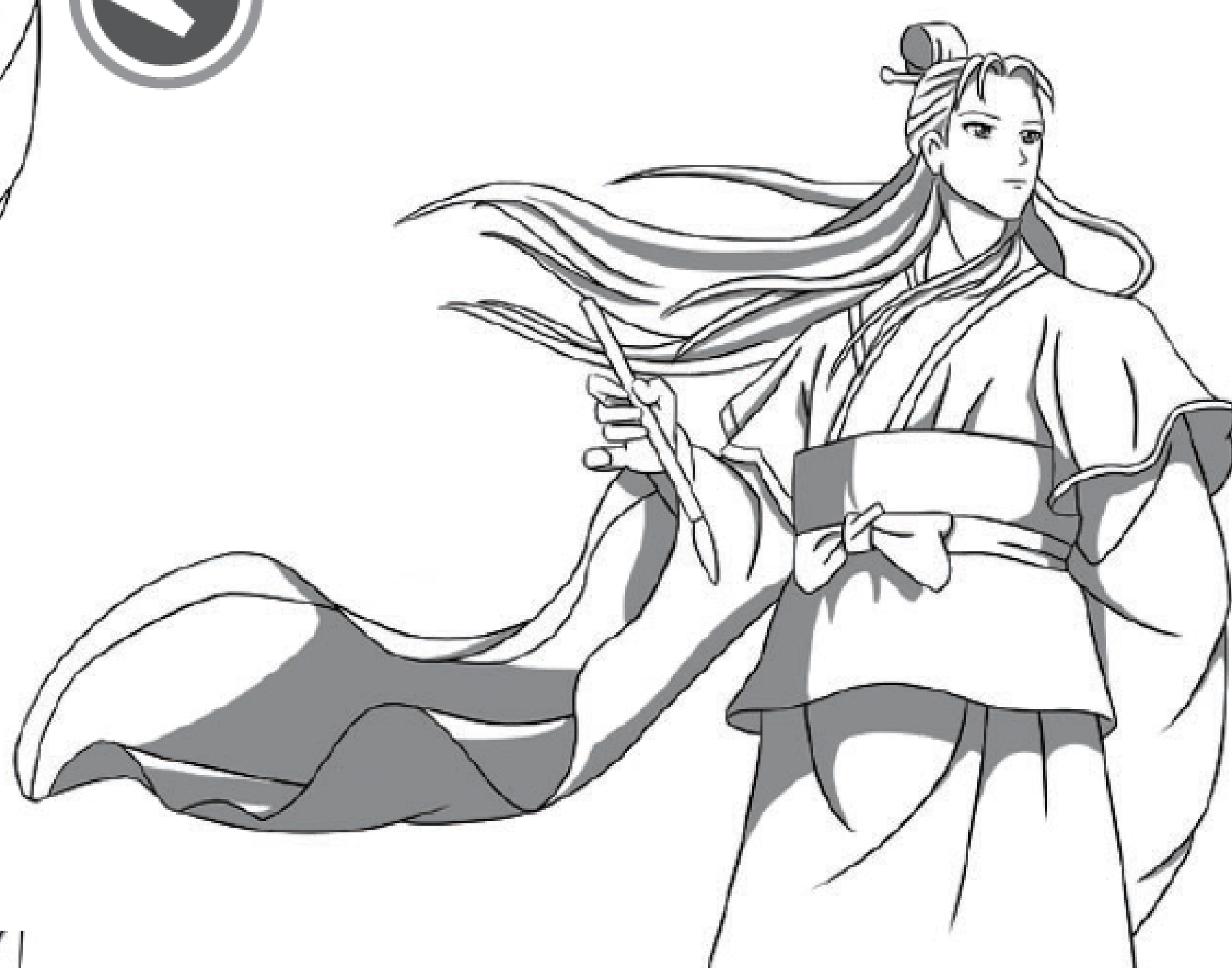
整理画面



5

根据草图来绘制人物的头发和上半身，注意头发的线条要流畅，袖口要绘制出飘逸的感觉。





6

绘制上半身阴影，在人物的背光面处填上阴影，使人物的立体感和画面感增强，注意阴影要有层次感。





7

将人物下半身的裙摆部分刻画绘制出来，裙摆比较宽松、飘逸，有较多的褶皱出现。





8

绘制下半身的阴影，根据褶皱的动向绘制出不同形状的阴影，这样人物显得更加立体并具有画面感。





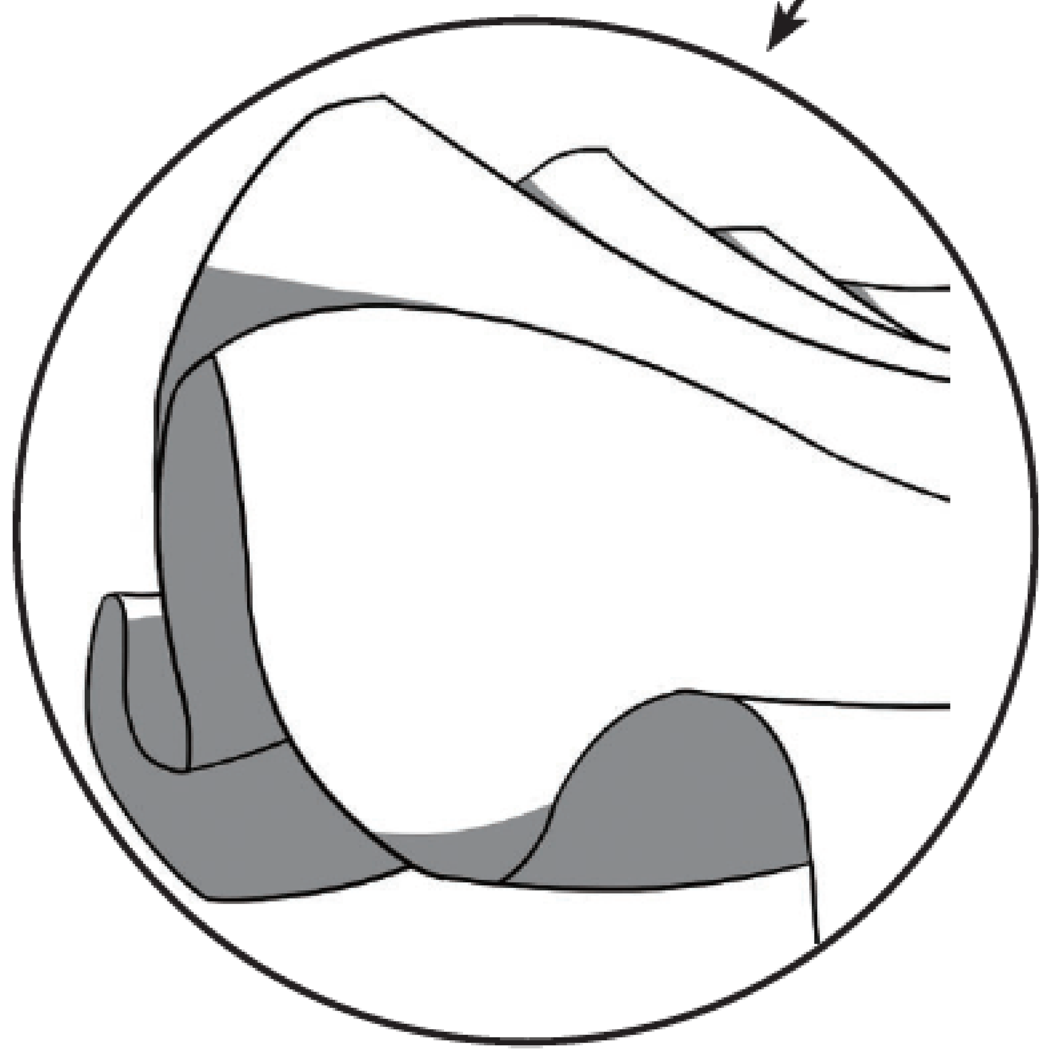
9

整理画面，最终效果图完成。这是一个手提书法笔的古代书生，眼睛望向远方，头发、衣袖、裙摆随着风和身体摆动，显示出玉树临风、远离世俗的感觉。



注意飘起的头发的绘制，线条要流畅，层次要分明。还要注意阴影的绘制。





裙摆比较宽松，有较多的褶皱出现，线条需流畅，要表现出飘动的感觉，适当地添加阴影，可以区分裙摆的前后关系。

8.2.3　潇洒的剑客

下面介绍剑客的绘制方法。

绘制草图





整理画面





5

整理画面，在草图的基础上绘制出最终线稿。注意人物的头发要有层次感，衣服的褶皱动向要正确。

6

添加阴影效果，根据每缕头发的形态绘制阴影。注意人物脸部的投影也要绘制出来，衣服需根据褶皱来绘制阴影。



7

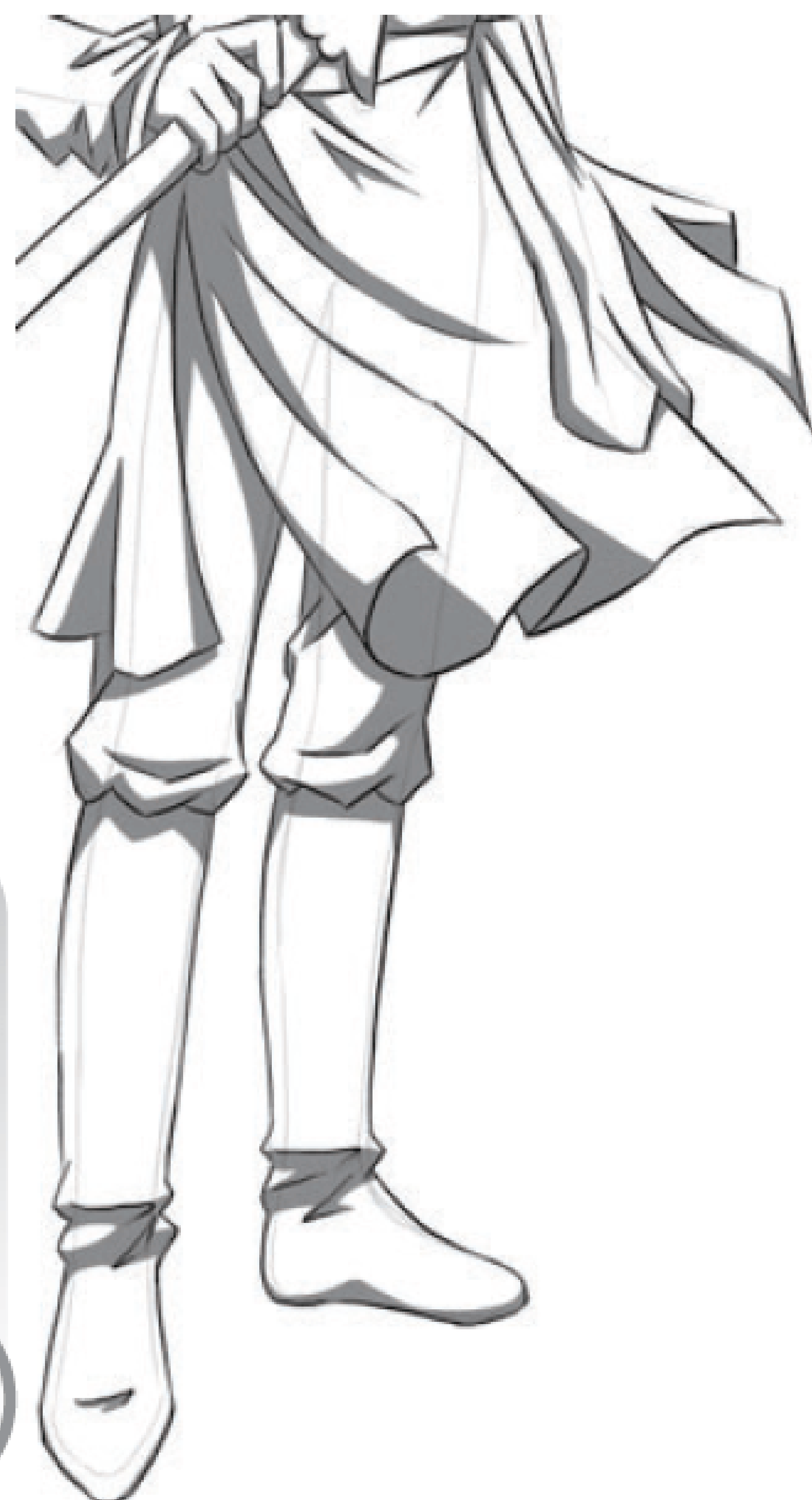
绘制出人物的下半身，一袭裙摆飘扬，脚穿一双高筒靴，这是古装人物常见的服饰搭配。



8

绘制阴影效果，根据裙摆的动向绘制阴影。因为裙摆的遮挡而使左膝的阴影分布得比较多。



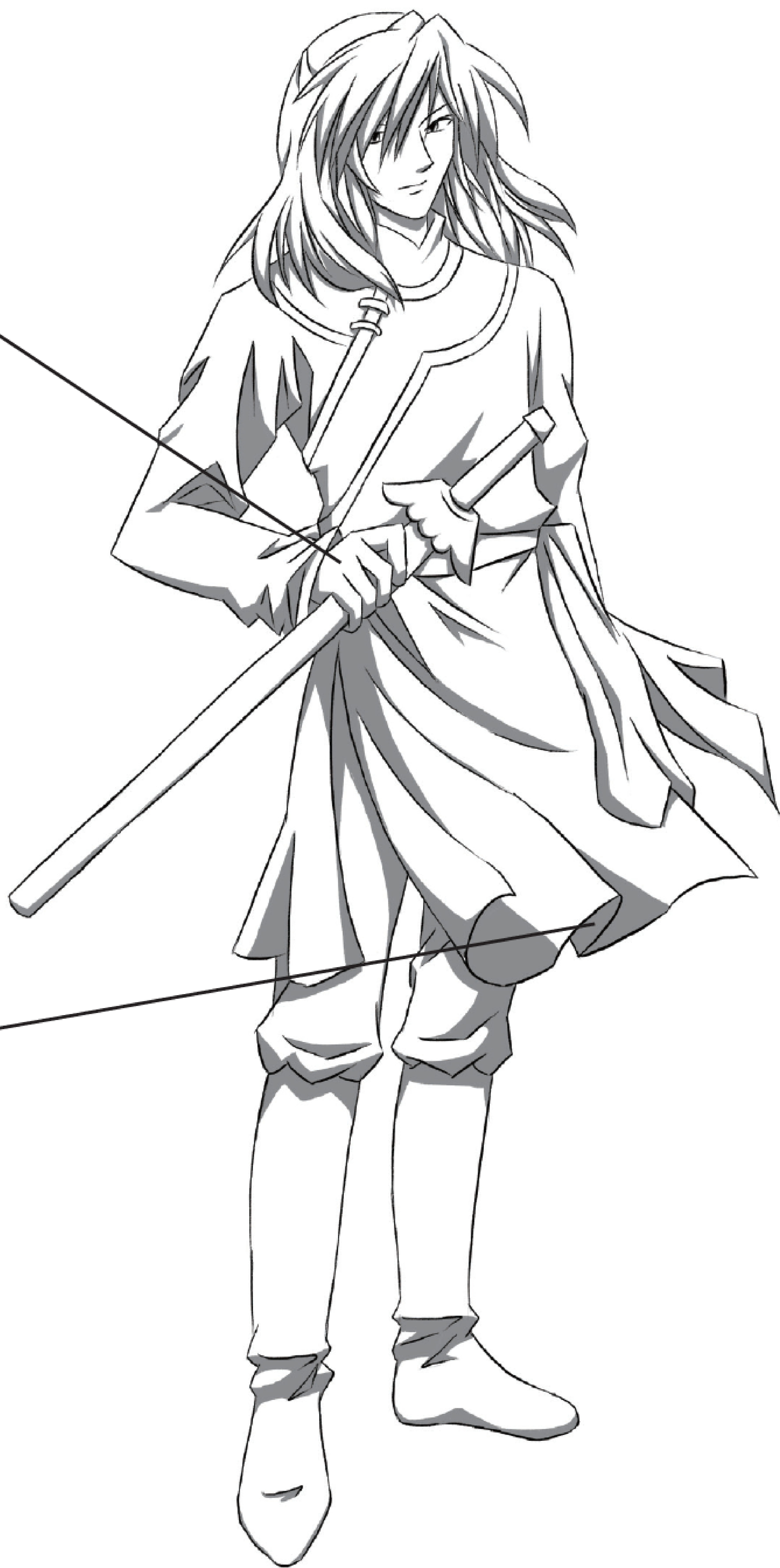


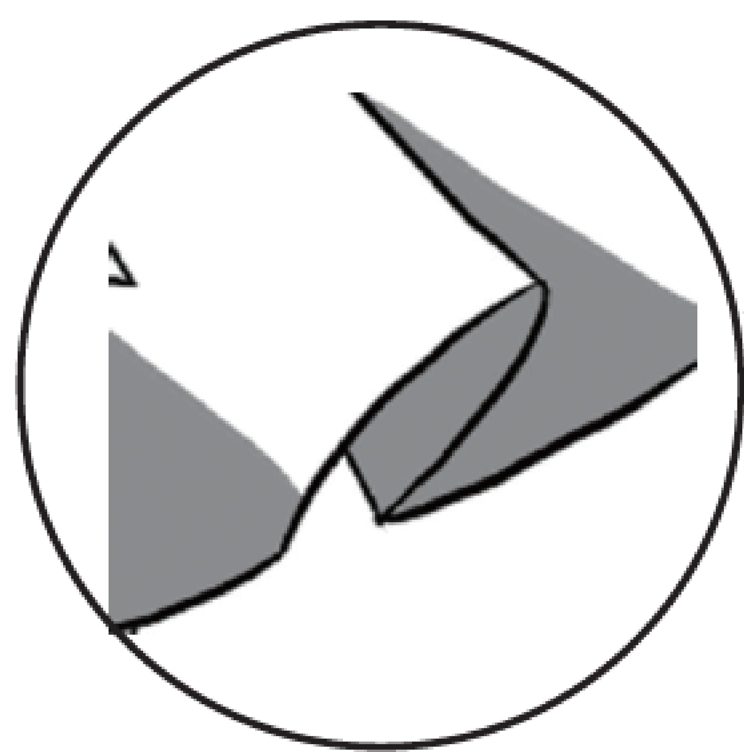
9

擦去多余的线条，一个古典美少年最终效果图绘制完成。古装的特点就是衣衫比较长，衣摆宽松，脚穿长靴。



绘制五根手指时注意形态动向要正确，手指的关节位置要表现出来。





注意裙摆的褶皱绘制，宽松的裙摆会出现重叠的现象。



8.2.4 尊贵的王子

王子作为官宦人家子弟，衣着相对于普通人物显得华丽而高贵。

绘制草图



1 用简单的动态线条表现出人物站立、双手两边排开的姿势，然后勾勒出具体的动态结构。

2 根据头部结构绘制出具体的三角脸型，并绘制出眉毛、眼睛、鼻子、耳朵，以及扎起的头发和头冠。





3 绘制出上身的服装，在腰部和手肘处添加堆积褶皱，在宽袖的下垂部分添加下垂褶皱。

4 绘制出人物下身的裙子，在腰部集束的部位绘制集束褶皱，并在裙身处绘制下垂褶皱。



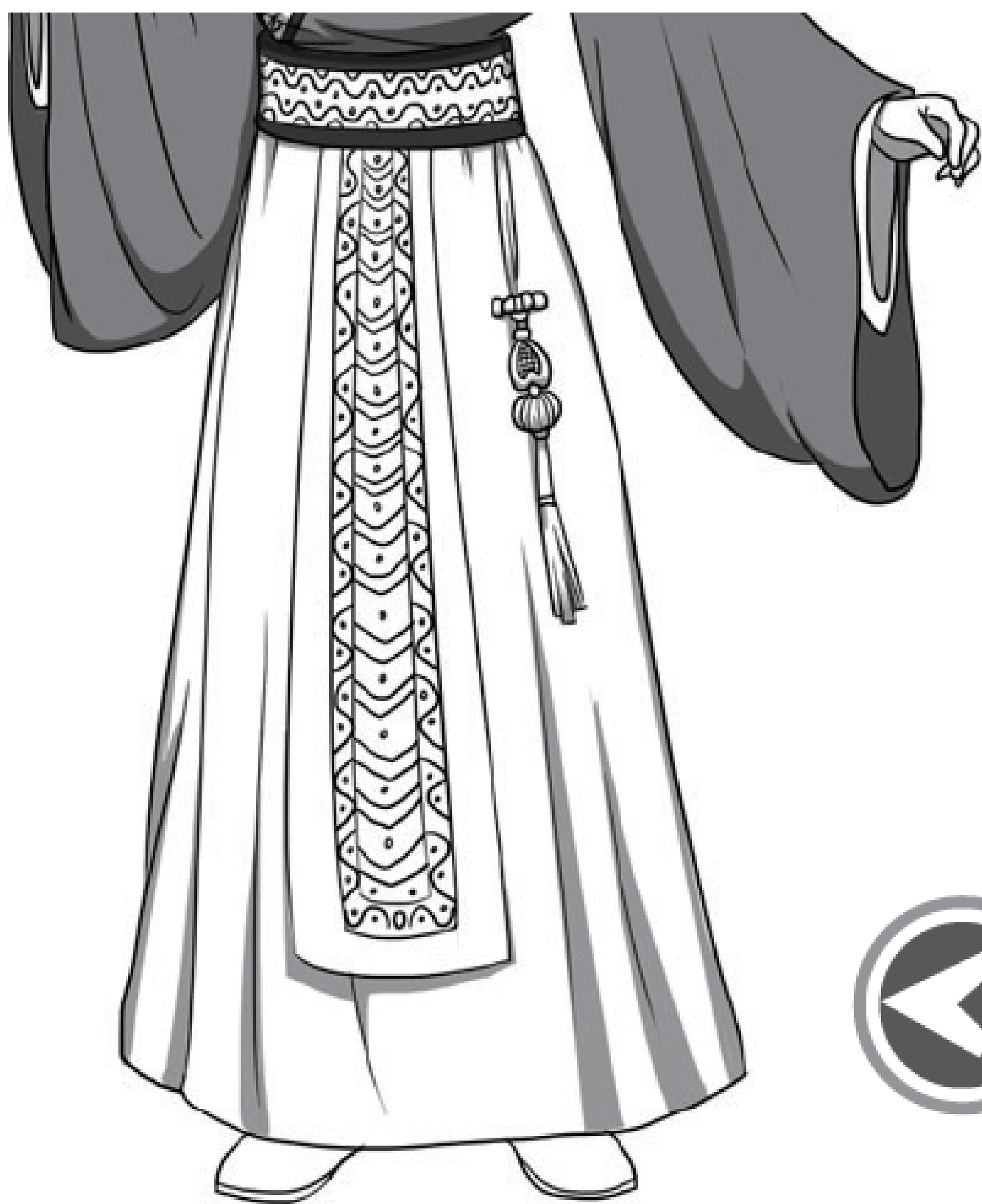
整理画面





5 加深人物的瞳孔，刻画出眼睛，在耳朵的两侧添加少许阴影，并给人物的头冠添加一层灰色，增强层次感。

6 根据服装的结构和褶皱变化，给服装添加阴影，并给服装添加一层灰色，给束腰和衣边添加一层暗色。



7 根据衣裙的褶皱变化，给衣裙添加阴影，中间布块形成的阴影也要添加。添加阴影后，画面立体感增强。





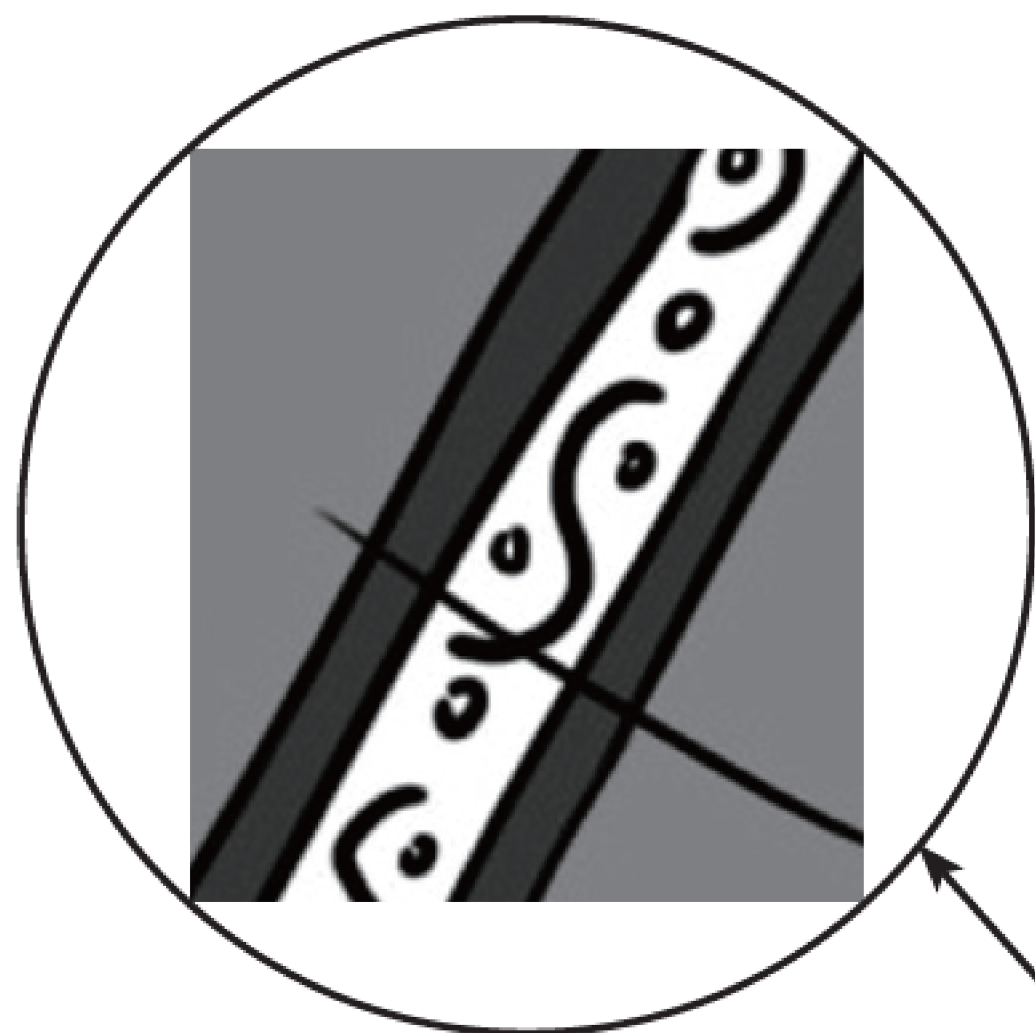
8 给裙子添加一层灰色，给中间的布块和鞋子添加一层暗色，让服装更加正式，使画面更加生动。

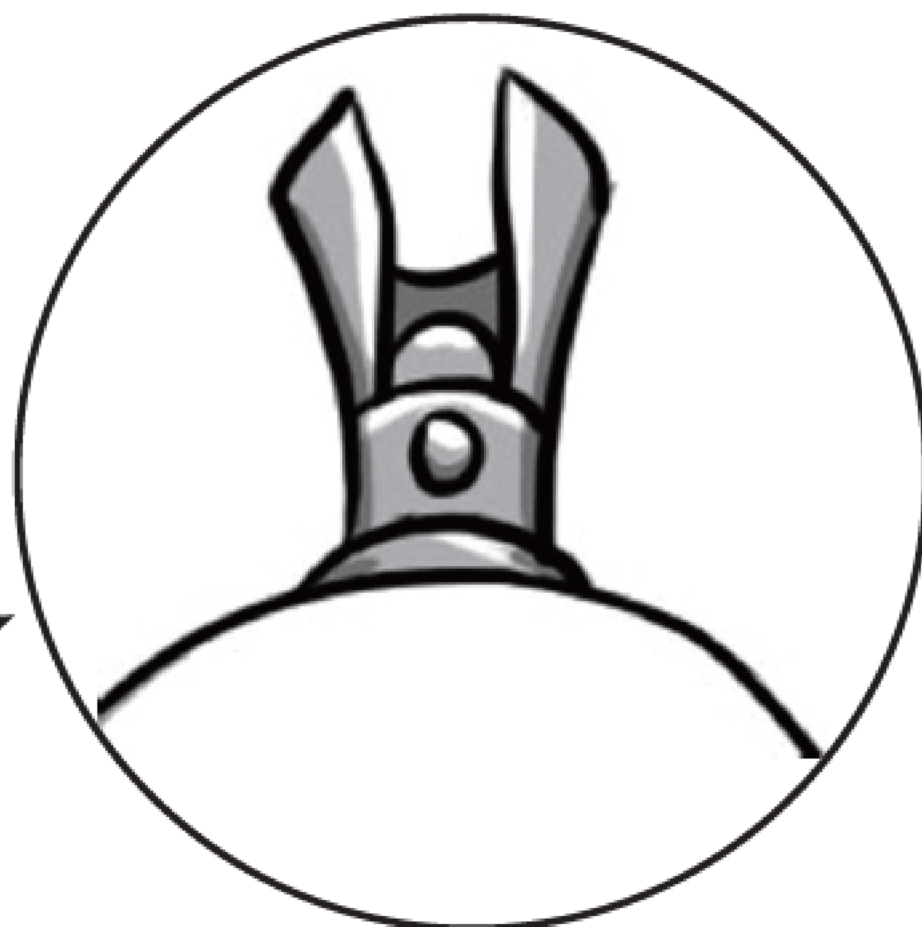




9

整理画面，最终效果图完成。精致的头冠，灰色的宽袖长袍，布满纹理的衣边和束腰，显示出人物王宫贵族的身份。







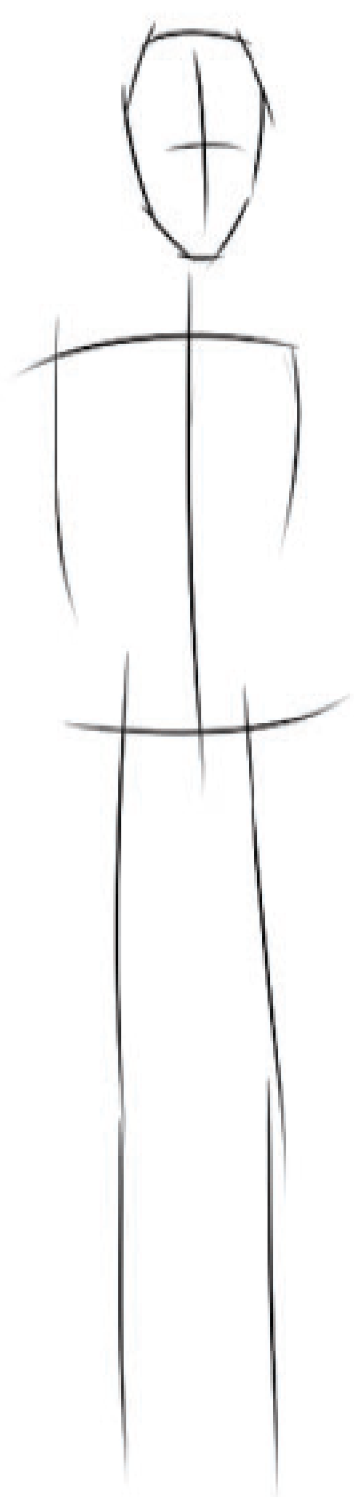
用简单的S型和两点作为单独纹样，然后重复排列，形成整个纹样图案，让服装看起来更加古朴。

头冠是青铜做的，添加明暗后，再添加一层灰色，然后根据结构添加高光，这样青铜的质感会更加明显。

8.2.5　活泼的丫鬟

丫鬟在任何时候任何地点都是一个小角色，但却又是一个不可缺少的角色。丫鬟的服装一般都比较简洁，这是由她的身份决定的。

绘制草图

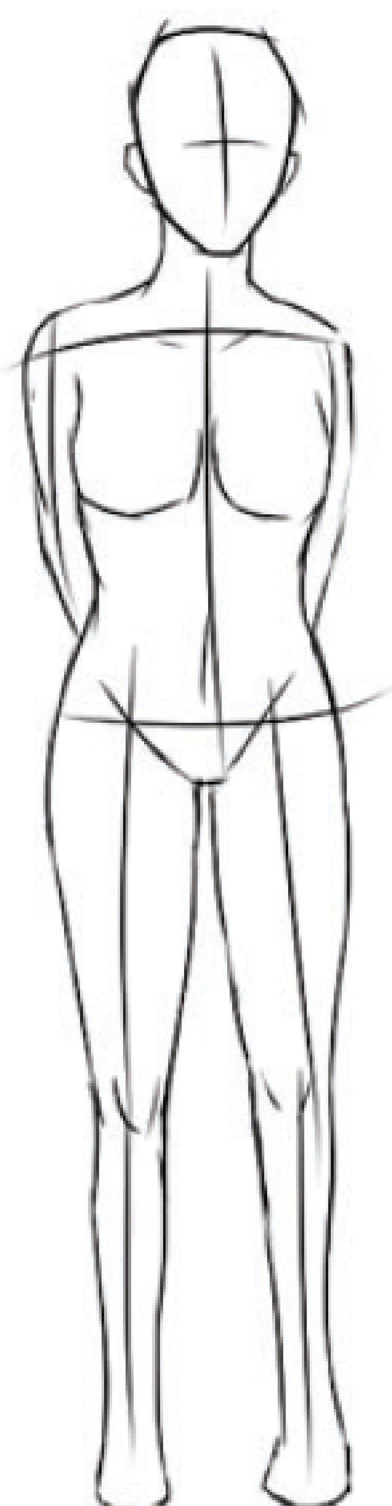


1 用线条简单地勾勒出人物的大致形态，利用线条表现出人物骨骼的走向和动作。



2 在前一步的基础上勾勒出人物的身体结构，注意比例和透视关系。这是一个身材娇小的女子。







3 根据人体结构绘制出人物的大致外形。长发用丝带扎起在右耳处，身穿简单的布衣服，显得简单而干练。



4 继续刻画人物的头发和衣服的褶皱感，绘制出人物的五官样式，这样，一个小丫鬟的草图基本就完成了。







整理画面





5 整理画面，绘制出人物的头部和五官线稿，注意线条要流畅，还要有粗细变化。

6 利用阴影体现出头发的厚实感和层次感，显得人物更加立体化。



7 绘制出人物的全身，注意裙子的边缘不能在一条线上，要有层叠的空间感，这样才能表现出衣服的厚实和真实感。

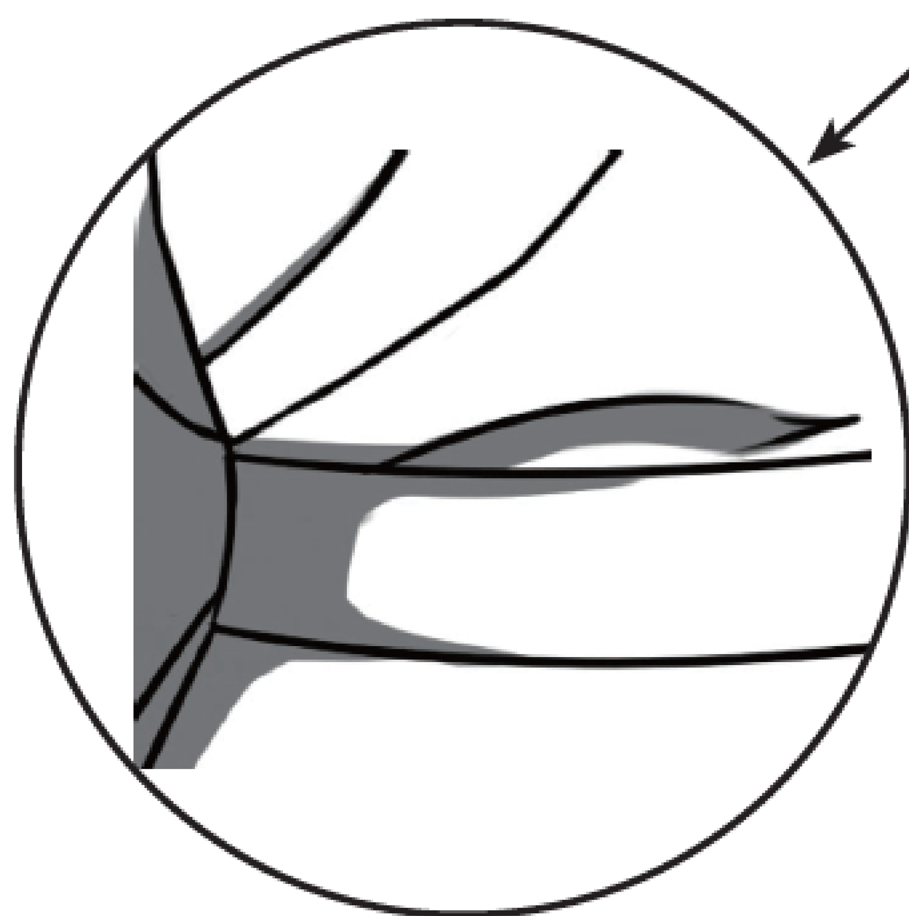
8 根据衣服的褶皱绘制出阴影效果，并根据上衣的形态绘制出裙腰的投影效果，注意光影的变化关系。





注意头发和丝带线条的流畅性，随着阴影变化呈现出层次感和流动性。





上衣因为腰带捆绑的关系而呈现出褶皱。注意褶皱的阴影变化。

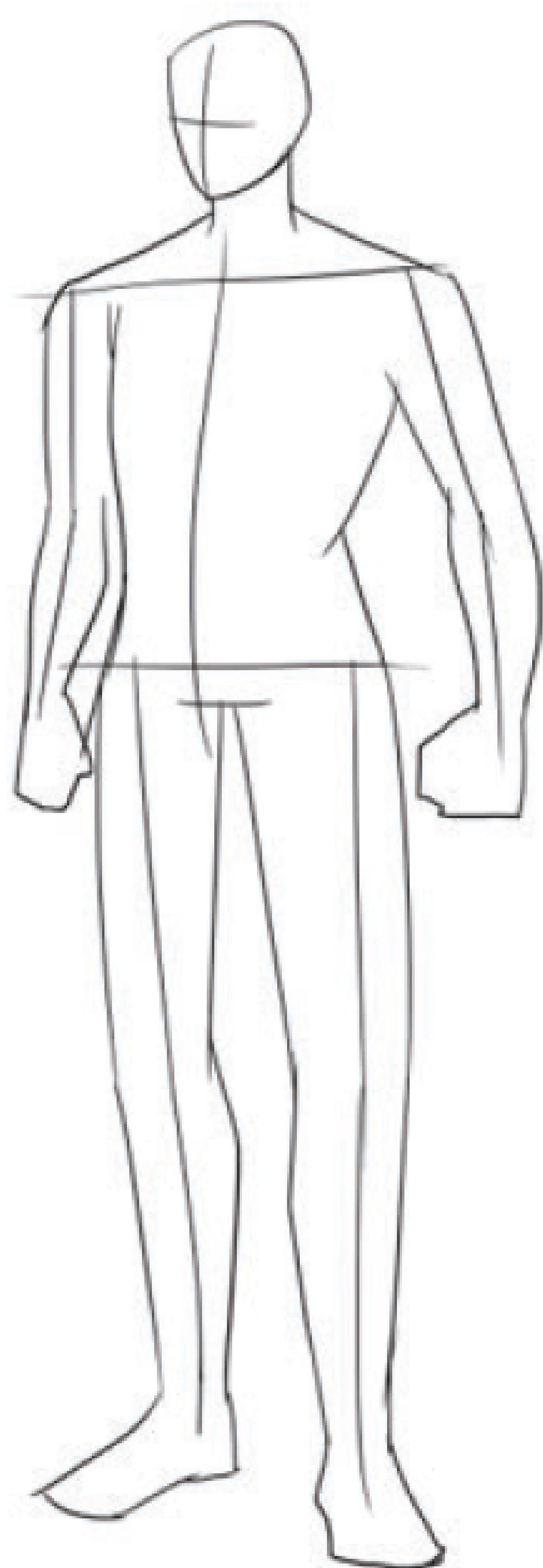
9

擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个身着简单布衣的丫鬟，简单的发型配上简单的衣服，显得简单而干练。

8.2.6 勇猛的武将

武将比较粗犷，可以绘制得高大威猛些，透出勇猛之气。

绘制草图



1 首先用简单的动态线条表现出人物侧面站立的姿势，然后勾勒出武将高大的动态结构。



2 根据头部的轮廓绘制出刚毅的脸型和五官，并绘制出威武的将军盔，注意线条要流畅。





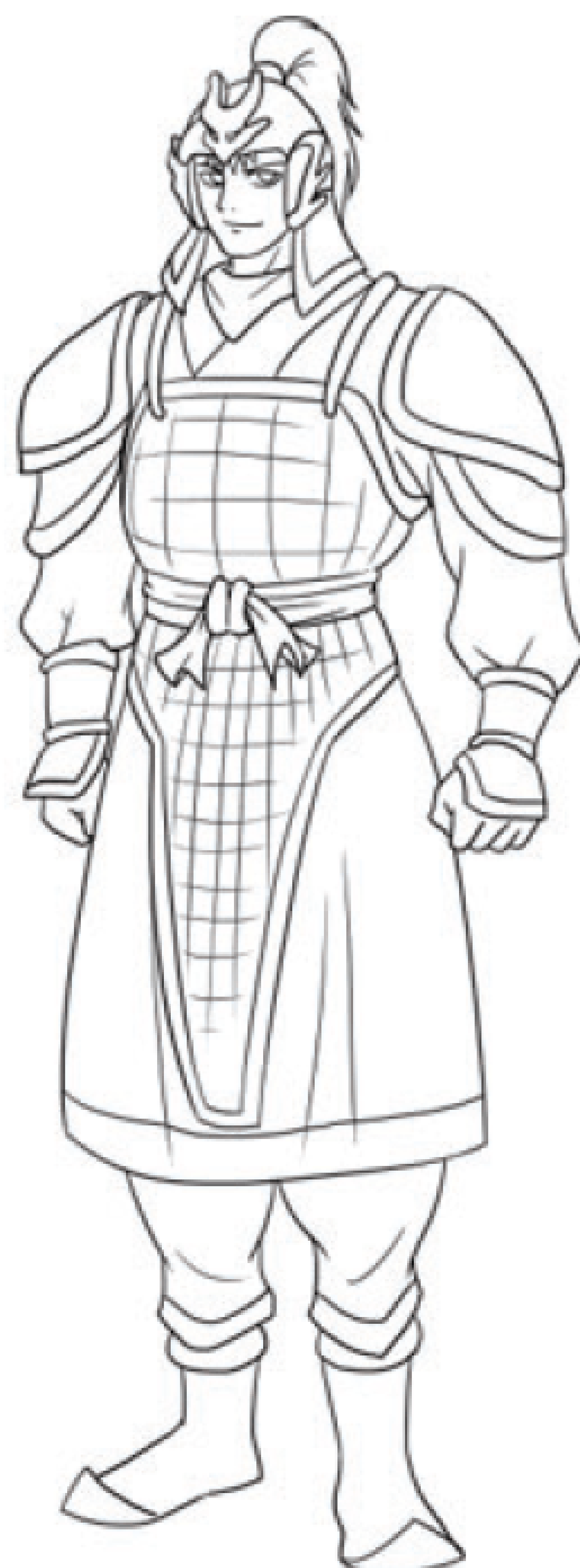


3 根据人物的动态结构绘制出盔甲的上半部分，并给盔甲添加线条，增强盔甲的层次感。



4 根据腿部的动态结构绘制出双腿和靴子，并在膝盖部位添加堆积褶皱，增强画面的层次感。





整理画面



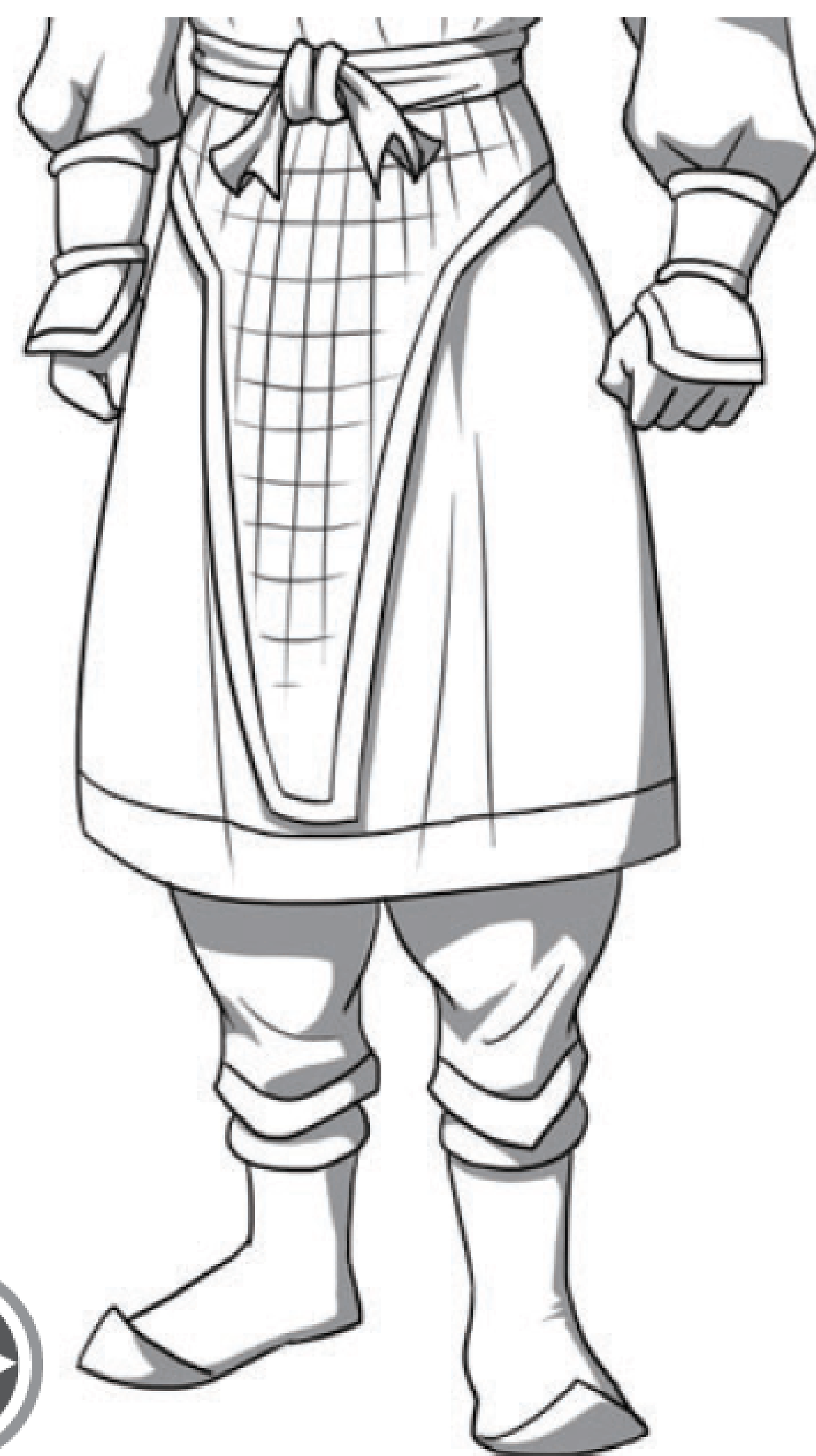
5 加深瞳孔，点上高光，刻画出眼睛，在头盔的内部添加阴影，并在耳朵的边上和马尾处添加因遮挡产生的阴影。



6 根据褶皱，给人物的上半身添加阴影，阴影要添加在颈部、腋窝、手臂的内侧，增强画面的立体感。



7 给衣服的下半部分添加阴影，阴影在左侧添加即可，给中间的盔甲边缘添加少许阴影即可，拉开和衣服之间的层次感。



8 给裤子和靴子添加阴影，注意衣摆遮挡处，要添加大面积阴影，拉开之间的距离，增强立体感。

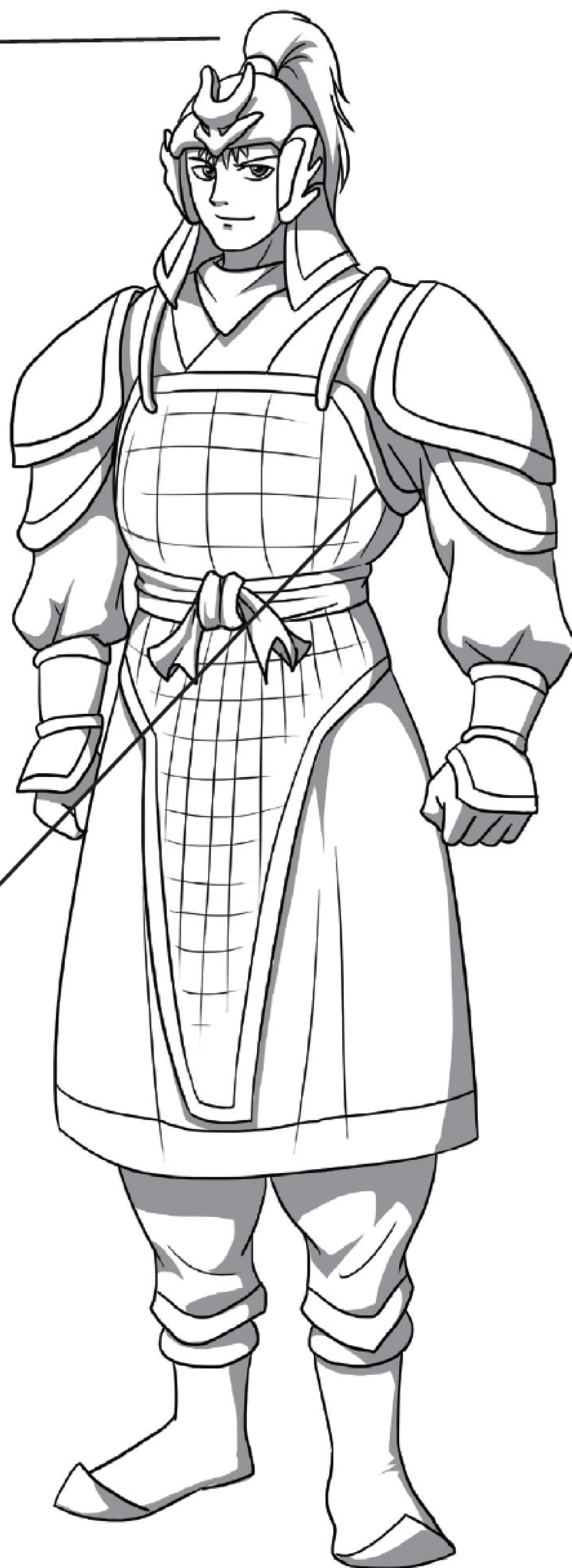


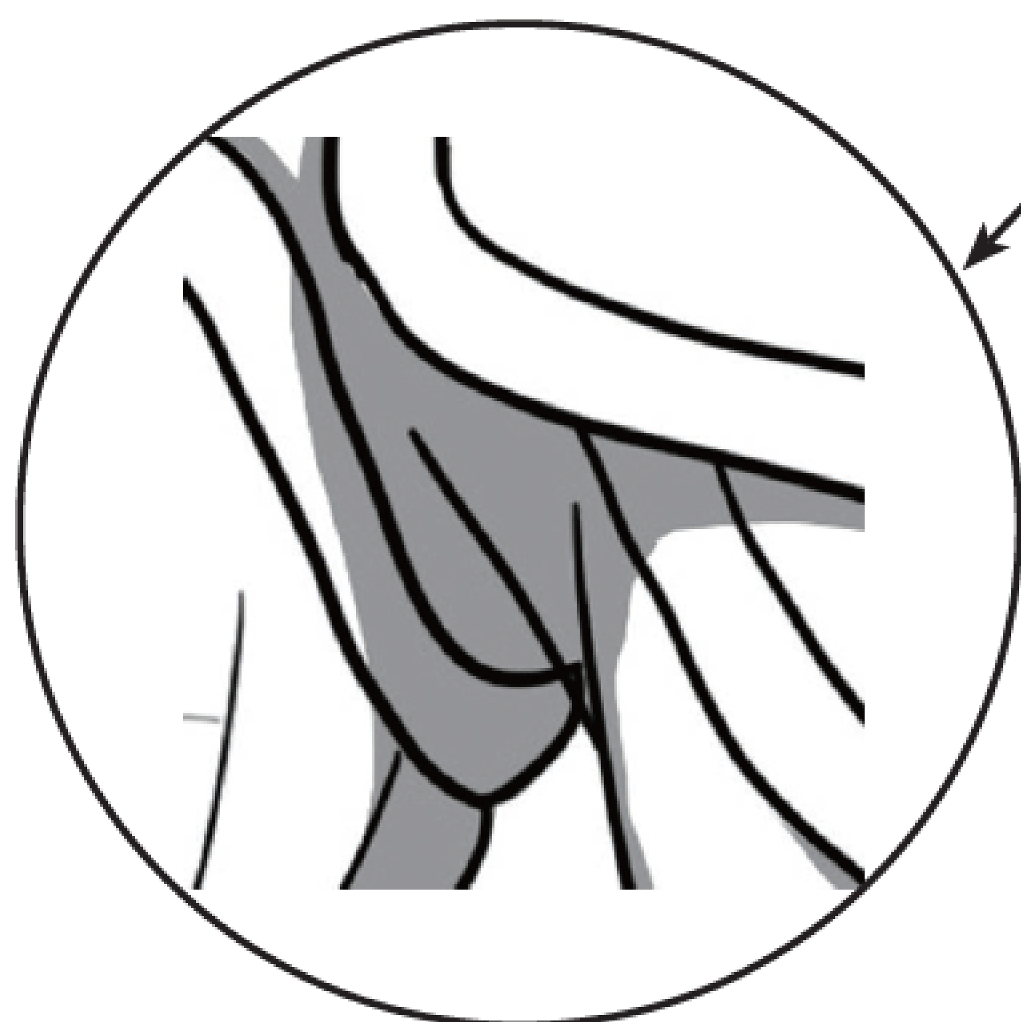
9

整理画面，最终效果图完成。绘制武将时，人物的脸要正，肩膀要宽阔，身体要高大，这样才能表现出武将威猛的一面。



马尾向上弓起，然后垂落，形成转折，之间层次要分明，阴影也要在转折的内侧绘制。



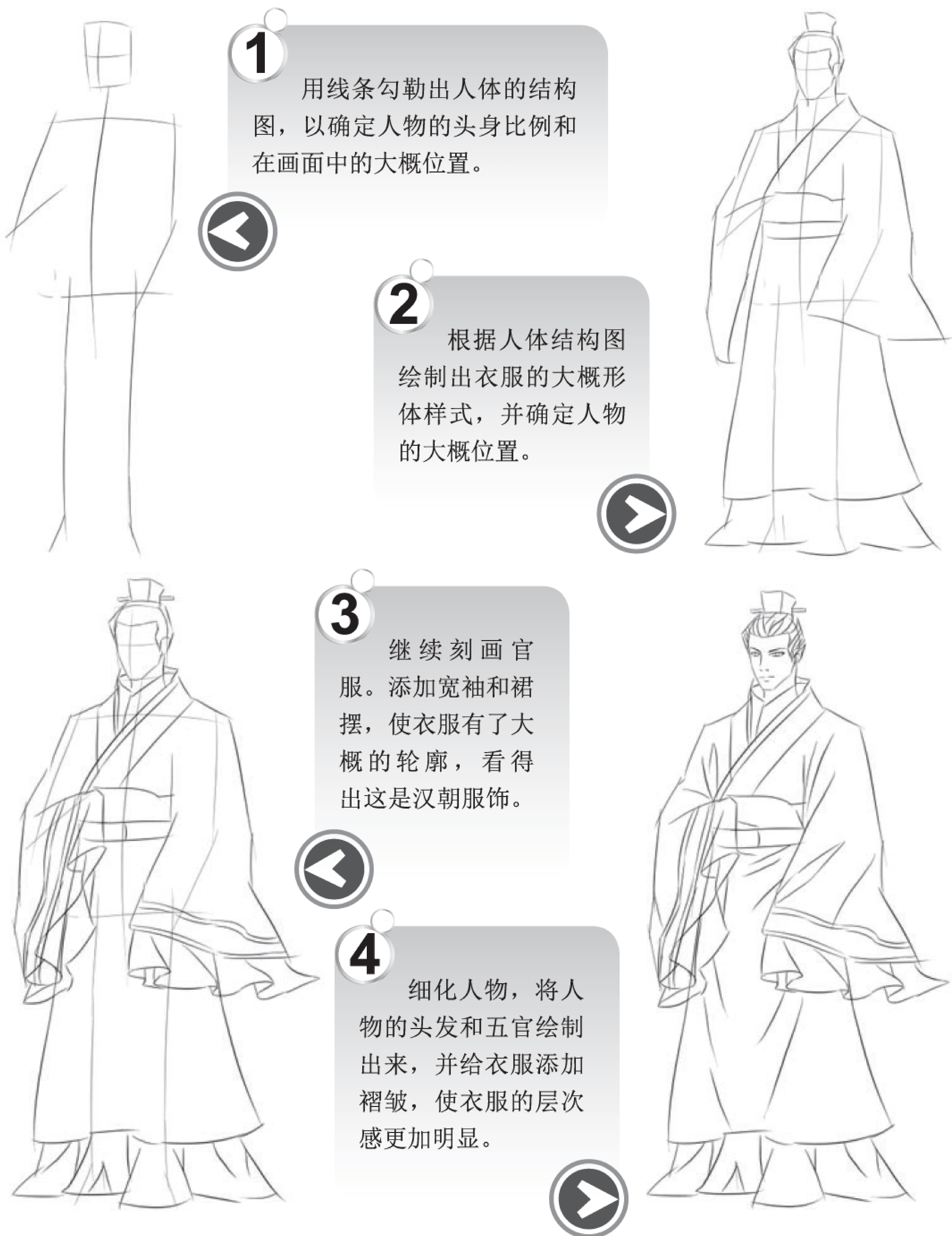


胸部连接到肩膀，中间由腋窝到下方形成转折，这部分的阴影通常都需要绘制。

8.2.7　睿智的文官

官分文武，前面介绍了武官。那么接下来就介绍文官。相对于武官，文官的服饰就更显儒雅一些。

绘制草图





整理画面



5

在草图的基础上将人物的头部和上半身衣服绘制出来，注意线条要流畅并有粗细变化。



6

绘制阴影，在人物的背光面填上阴影，使人物的立体感和画面感增强。注意头发的阴影绘制要有层次感。



7

继续绘制出下半身的裙子部分。裙摆比较宽松，有较深的褶皱出现，使衣服看起来更加美观。

8

添加阴影，根据褶皱的动向绘制出不同形状的阴影，这样人物显得更加立体，并具有画面感。



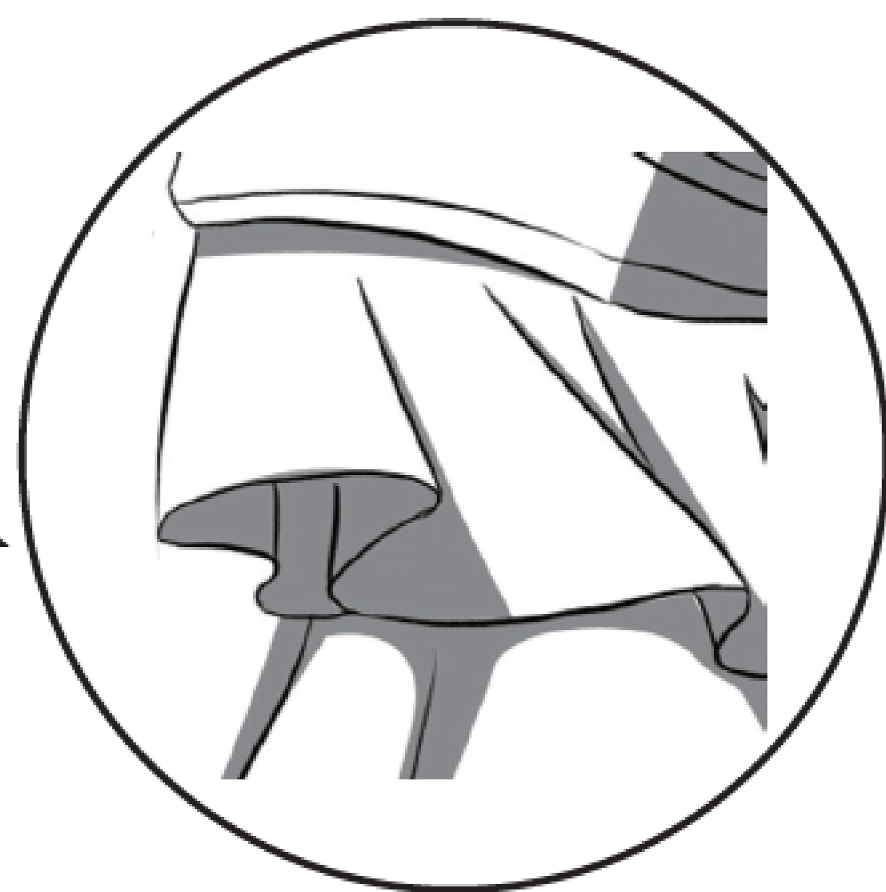
9

整理画面，擦去多余的线条，一个身着官服的美少年绘制完成，棱角分明的脸庞，英姿勃发的身姿，又身着气势不凡的汉朝官服，使美少年的俊美中多了几分威严。





绘制成熟型美少年的五官时，应有的棱角要分明，气质要表现出来。



绘制衣服时，主要是将线条绘制得柔和有弧度一些，再绘制出褶皱，这样就可以表现出衣摆飘动的感觉。



8.3　Q版古风服饰设计

Q版的意思就是人物比较梦幻、卡通、可爱、小巧，所以Q版古风服饰会更加简单。下面介绍Q版古风服饰的绘制。

8.3.1　战士装

战士是指参加正义斗争及从事正义事业的勇敢的人，他们的服装要表现的强大、坚定。

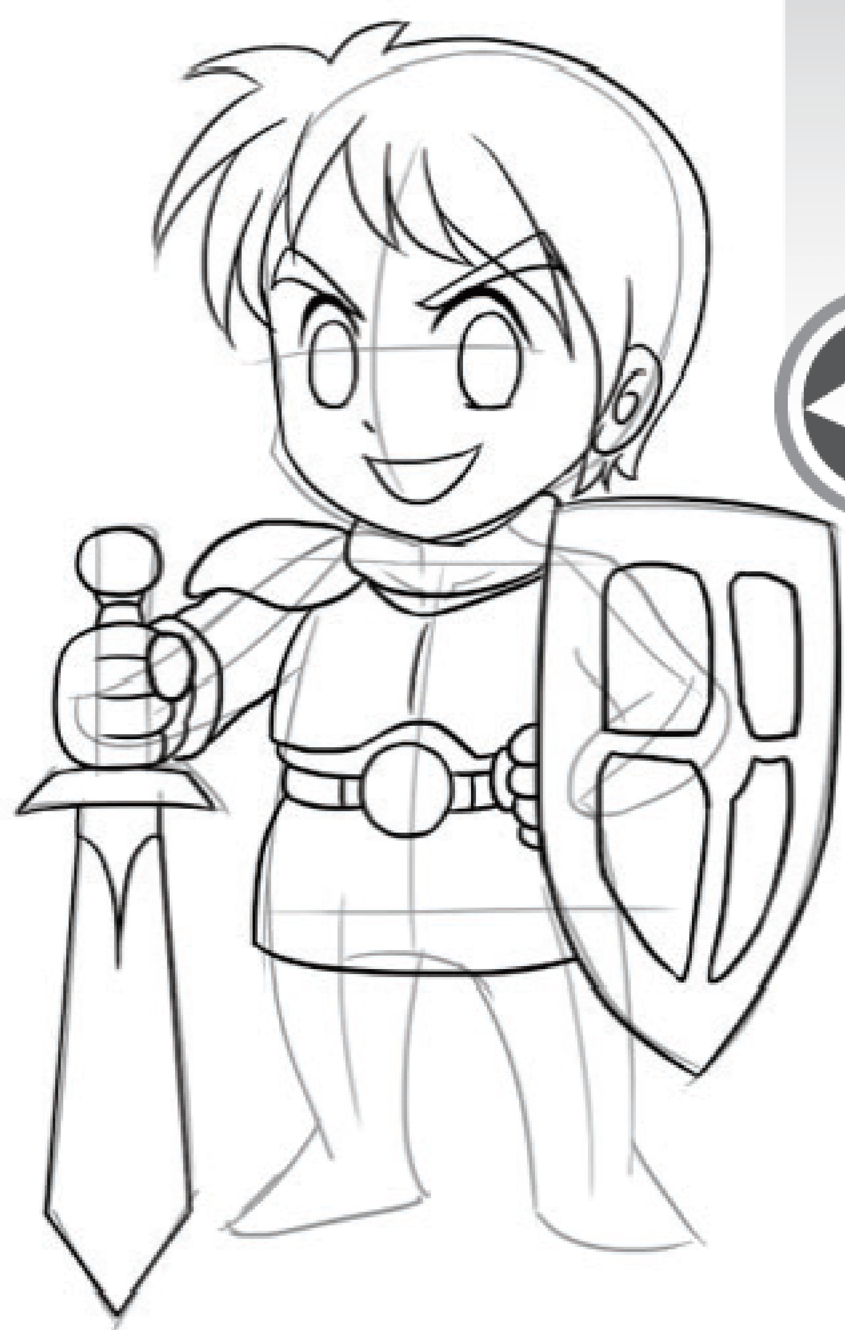
绘制草图



1 用简单的动态线条绘制出战士一手拿剑，一手拿盾牌的姿势，然后根据动态线条绘制出战士具体的动态结构。



2 根据战士头部的结构，用流畅的线条绘制出自信的表情和头发的样式。注意线条要流畅。



3 绘制出战士上身的铠甲，以及战士拿着的剑和盾牌。注意盔甲、武器、盾牌的线条要硬朗。



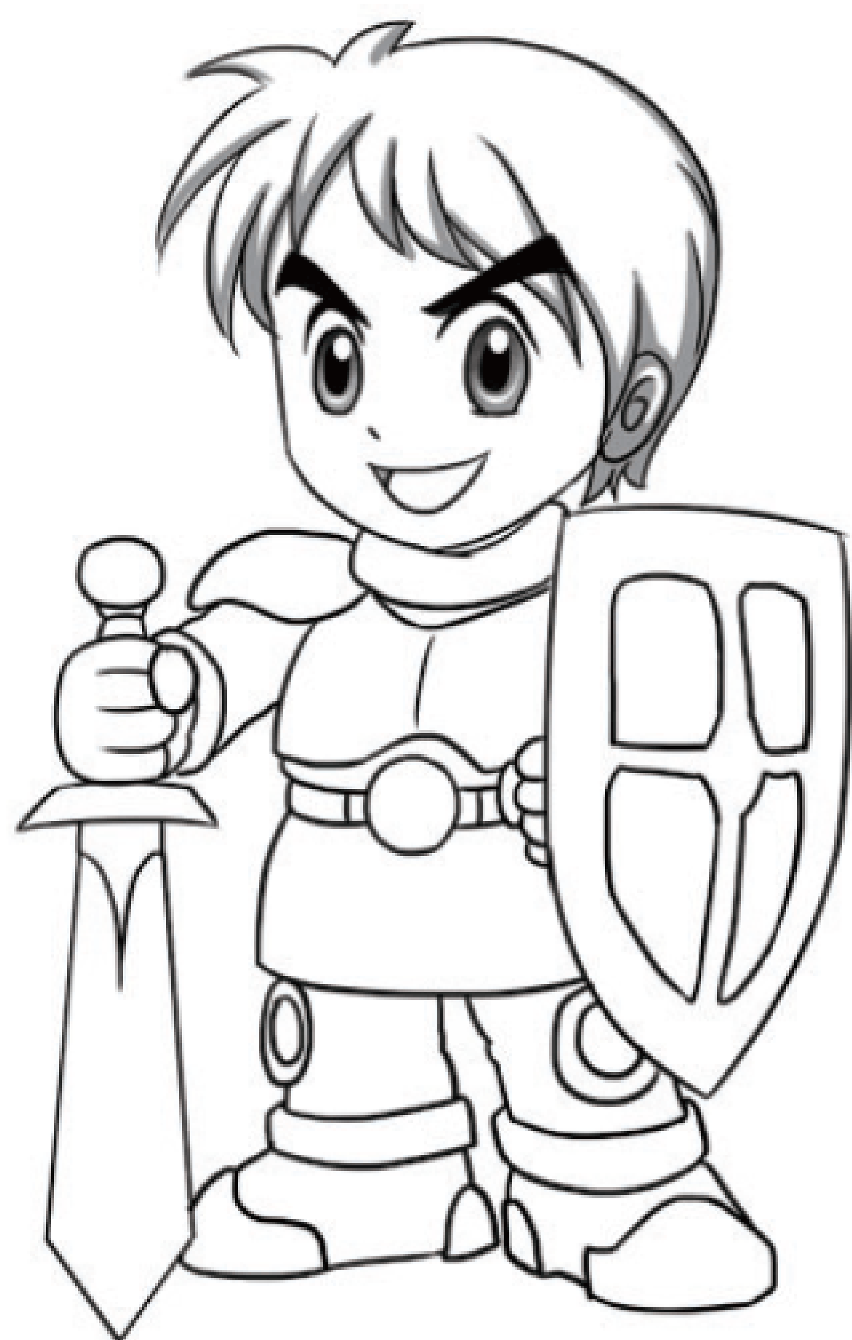
4 绘制出战士下身大概的盔甲结构轮廓，腿要绘制得粗大些，显得战士很强壮。擦掉多余线条，保持画面的整洁。

整理画面





5　加深眉和瞳孔，在瞳孔中间部分添加最暗的点，然后用灰色涂满整个眼瞳，点上高光，刻画出眼睛。





6　给头发添加阴影。注意根据每缕头发的走向在背光面添加，这样阴影才会显得更加自然。

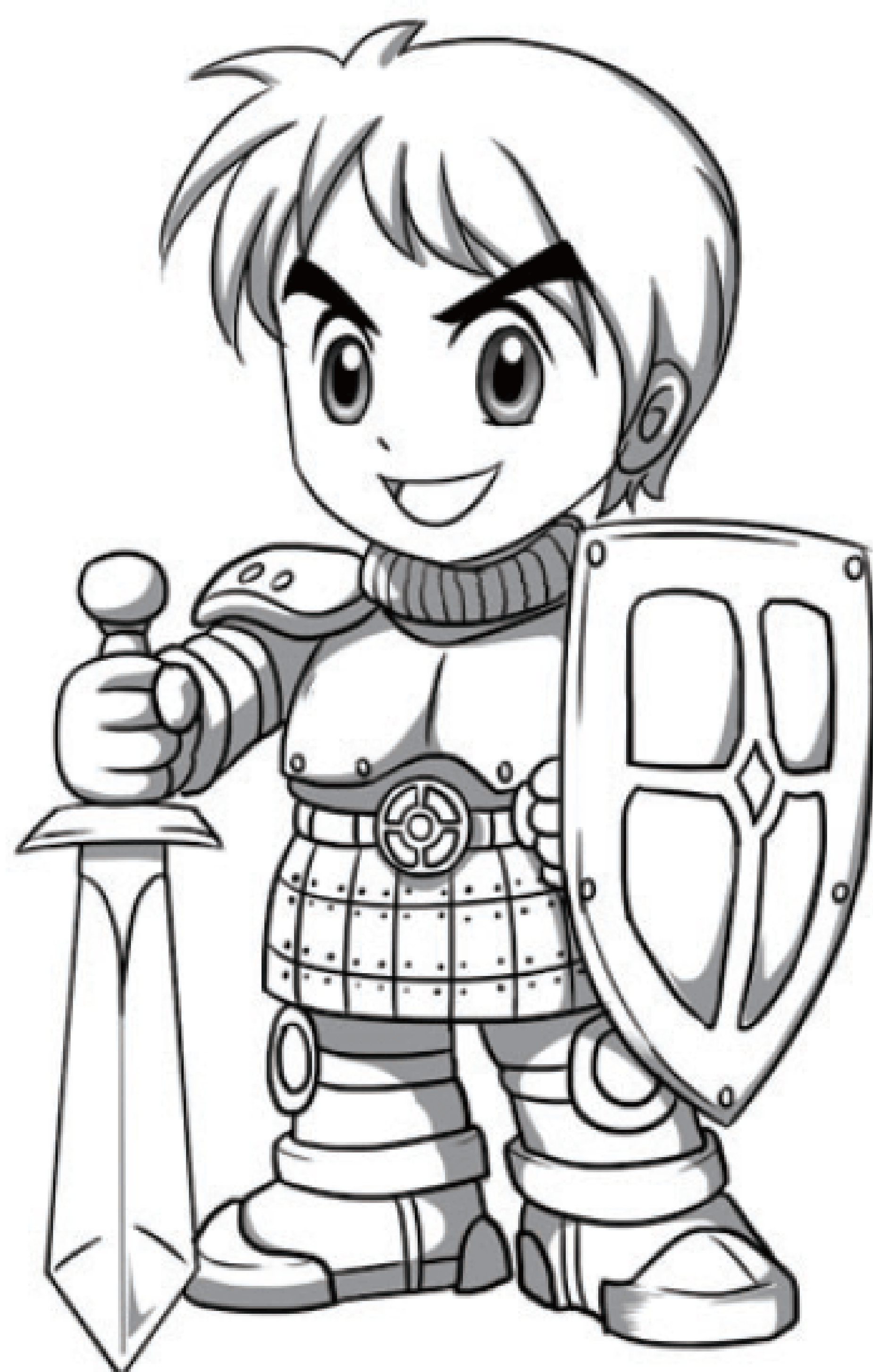




7　绘制盔甲、武器、盾牌内部的具体结构，添加上铠甲特有的螺丝钉图案等细节，表现出盔甲坚硬的特点。



8　根据铠甲、武器、盾牌的结构在背光面添加阴影，增强画面的层次感和立体感。



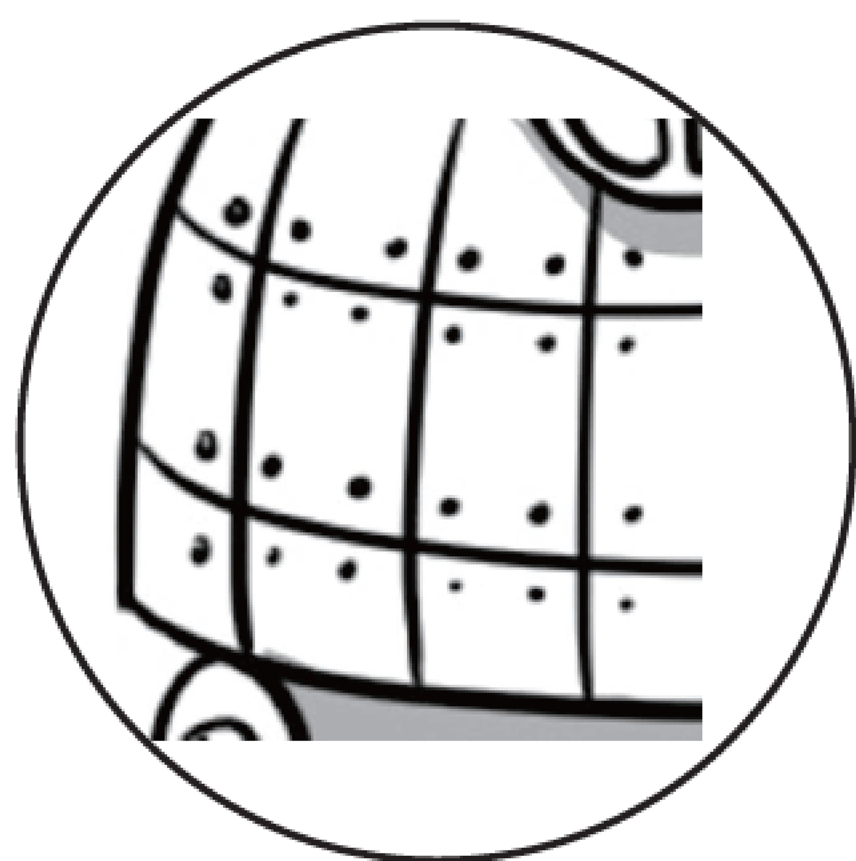


9

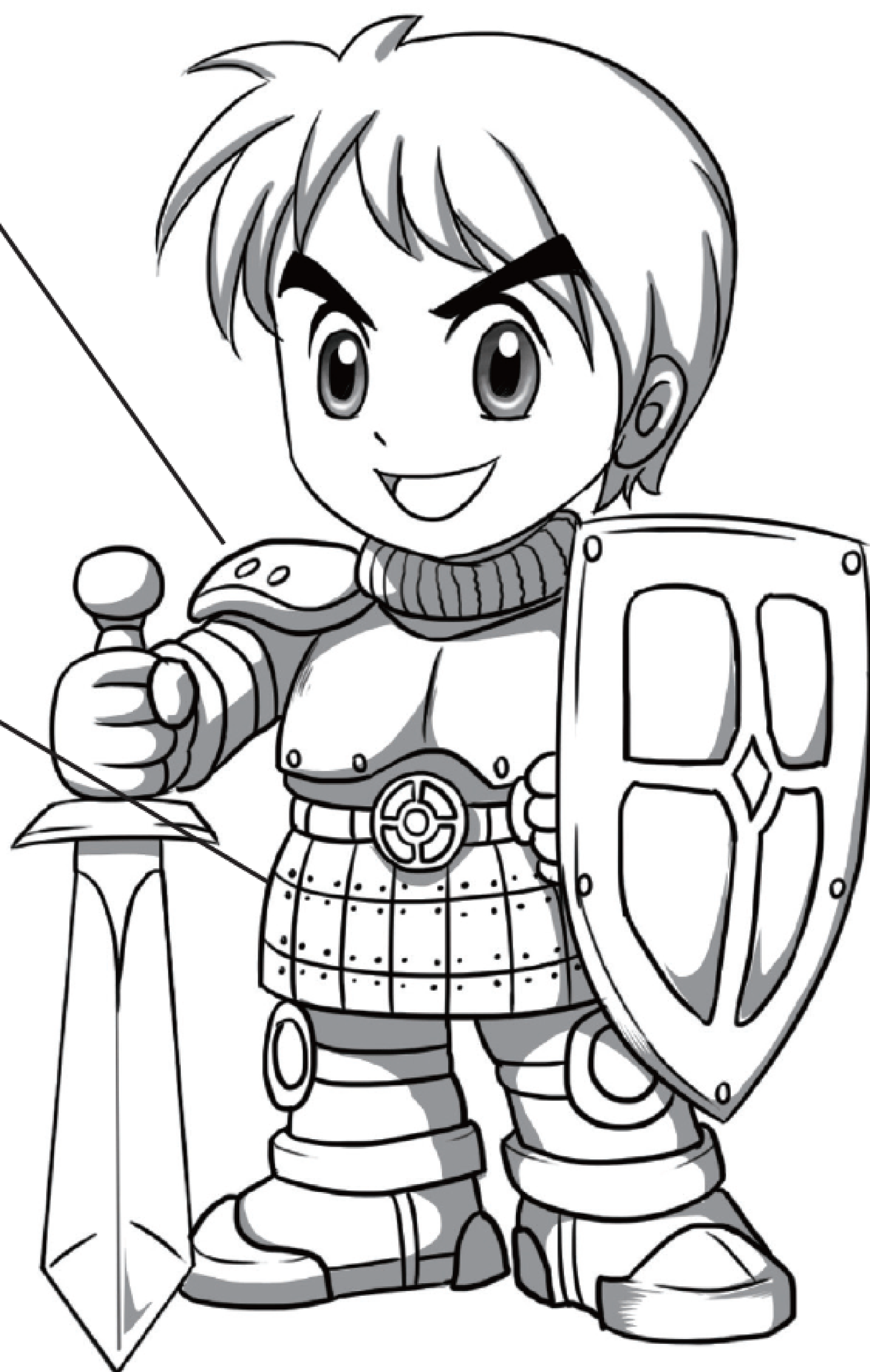
整理画面，最终效果图完成。穿着厚重的盔甲，手拿利剑和盾牌，让战士显得威风凛凛。



铠甲的外轮廓线条要绘制得饱满，层次要明确，这样能更好地表现出金属铠甲的硬度和质感。



铠甲上镶着的铁片绘制成块状的同时，还要在角上添加螺丝钉，用小点表现即可，这样坚硬的铠甲会更加形象。



8.3.2　公主装

公主，是中国古代对皇女、王女、宗女的封号，公主装也称“宫衣”，用于皇妃、公主在比较随意闲适的后宫中穿着。

绘制草图



1 首先用动态线条表现出公主双手上弯，抬头侧望的站姿，然后根据动态线条绘制出公主具体的动态结构。



2 绘制出公主的五官和头发。注意前面的头发和后脑勺的头发是被发髻分开的，绘制时要注意层次明确。



3 根据身体的动态结构绘制出公主的肩部和双手。古装的袖口都较宽大，绘制时要成八字形。

4 绘制出胸部以下的长裙，并绘制出胸前两条长长的带子，注意线条要流畅。擦掉多余线条，保持画面的整洁。





整理画面



5 加深上眼睑和瞳孔。注意瞳孔不要全黑，要上深下浅，这样眼睛才会更加生动。



6 在刘海下方、耳边以及脑后的发包处添加阴影，阴影要根据每缕头发的变化而变化，这样画面会有立体感。



7 给公主的裙子添加褶皱，在胸部添加细碎的集束褶皱，在裙身处添加下垂褶皱，增强画面的层次感。



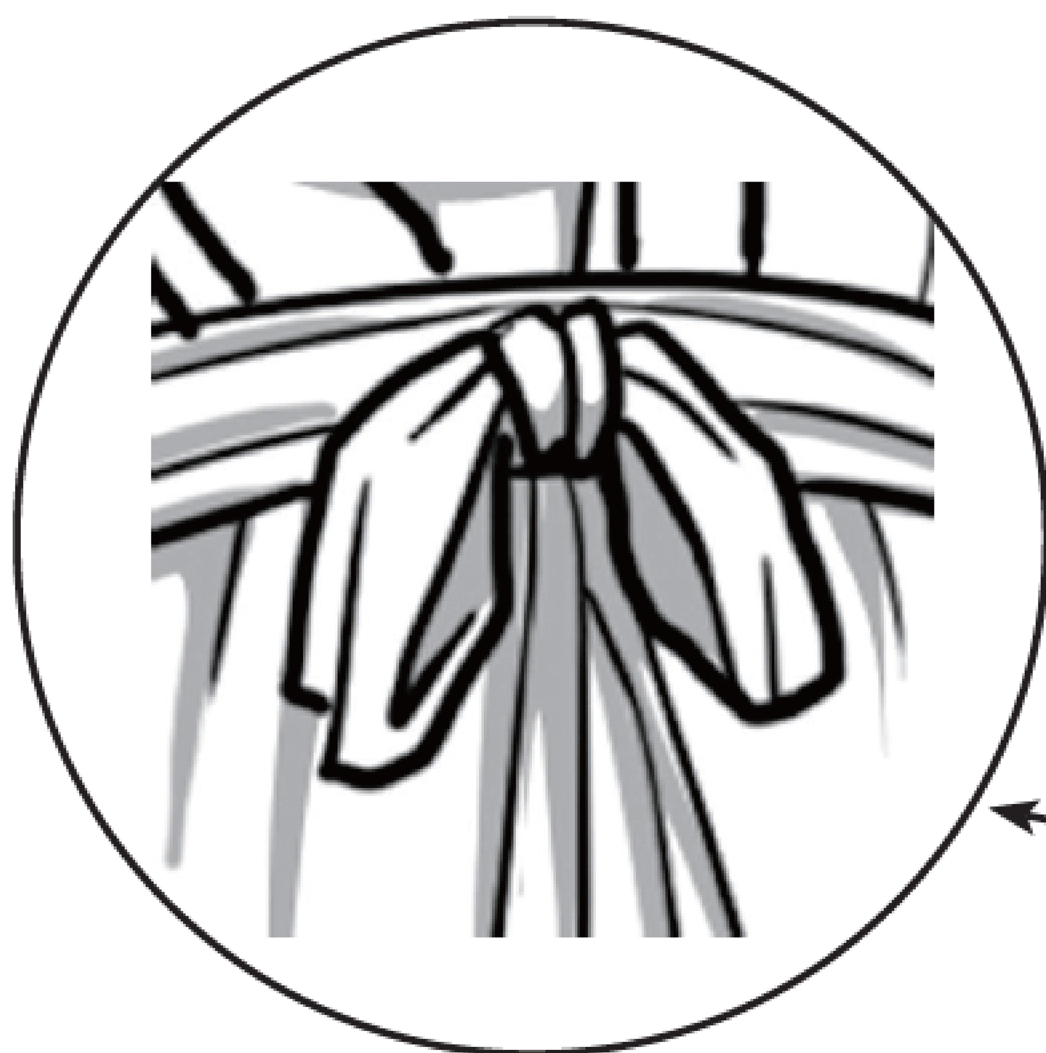
8 根据裙子的褶皱在背光面添加阴影，注意阴影要根据褶皱有粗细变化。

9

整理画面，最终效果图完成。盘起的头发，让公主知性又不失高贵，询问的表情，更增添了一份可爱。



在额头绘制简单的雪花冰晶，会让公主的气质增添一抹圣洁。



蝴蝶结的结构要明确，这种蝴蝶结是绑着裙子的，绘制在胸前会让裙子更加漂亮。

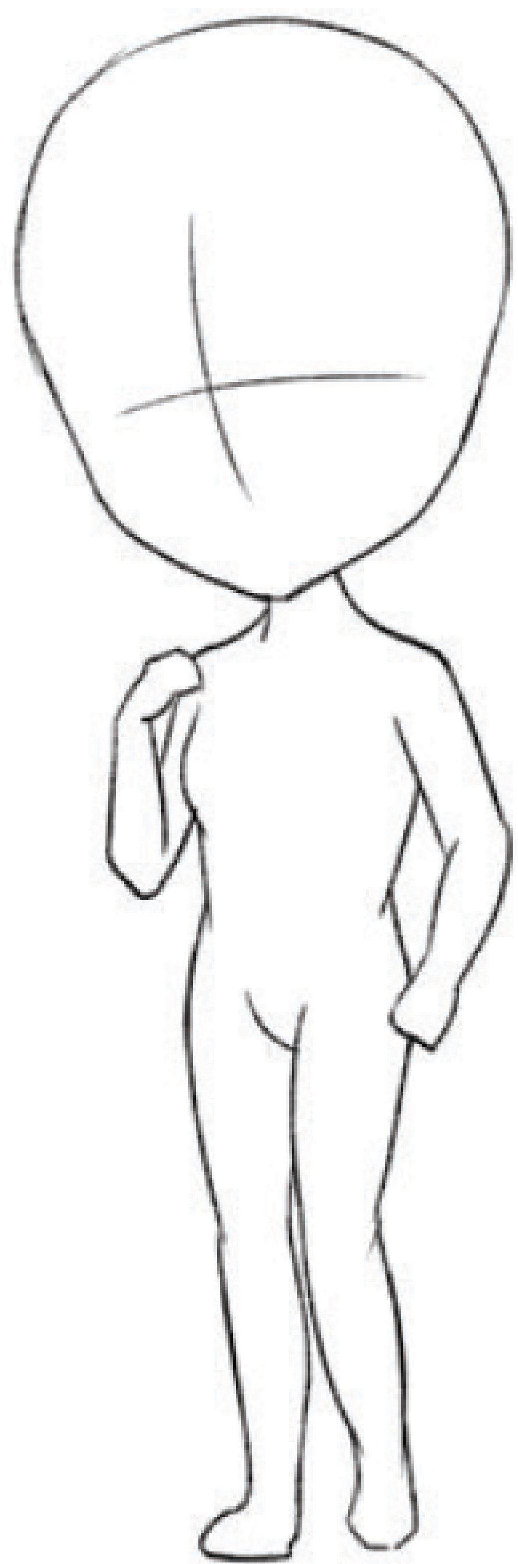




8.3.3 仙女服

仙女是我国神话中才会出现的人物，她们往往穿着漂亮华贵的衣裳，散发着高贵的气质。

绘制草图



1 首先用线条简单地勾勒出仙女身体的轮廓结构。她们有着人的身体，此时线条不用太讲究。



2 绘制出仙女的五官和头发的大概样式。头发的样式很古典，成向上堆积状，前面只有一缕刘海，表现出仙女的高贵典雅。

3 仙女的服饰是古代工装类型，较为复杂，要根据身体结构绘制，穿在身上才会有更加自然的感觉，带子要飘起来，才会显出仙女优雅的气质。







4 整理画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁。



整理画面



5

刻画仙女的眼睛、头发。仙女的发型高高的，堆在一起显得很厚，与后面的两个发包组成前后两部分。



6

给仙女的头发添加阴影，让头部的立体感更强，头发显得更加柔顺有质感。



7

刻画人物身体。仙女服很宽大，腰部和抬起的手臂部位因衣服自然垂落形成下垂褶皱，跳舞带子上的转折关系要明确。

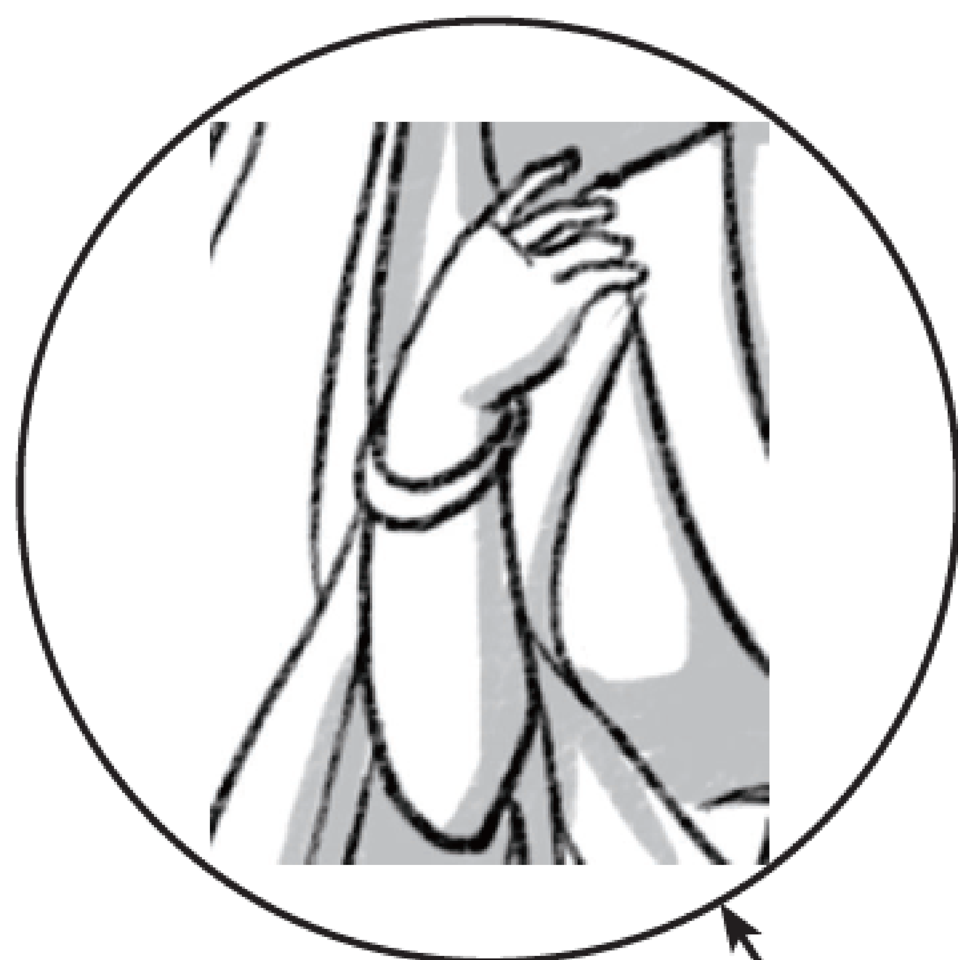
8

配合头部添加阴影。古代仙女服的袖口很大，会形成较多暗面，胸部的暗面表现出胸部的凸起。



9

整理画面，气质优雅的仙女绘制完成。仙女主要给人一种不食人间烟火的感觉，所以穿仙女服装的同时，给她绘制出一条带子，会让仙女的形象更加到位。



手掌的动作不要刻画得太用力，要显得柔软，这样才能更好地表现出仙女优雅的气质。



跳舞的带子转折处受光源的影响会有阴影，要绘制出来。



第9章

西方古风人物绘制技法

西方的古风人物，因为不同的国家文化，种族，肤色等，所体现出来的表情动作、服饰造型也会不一样。

在本章中，我们将重点学习西方古风人物的造型绘制，着重表现西方古风人物服饰的绘制技法。



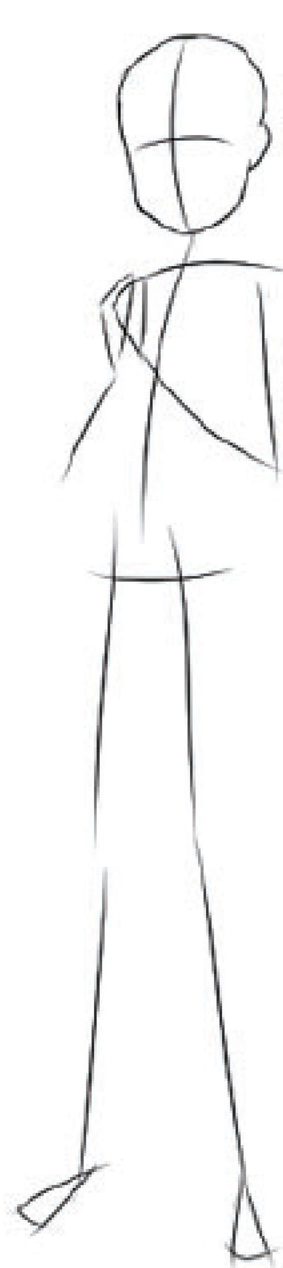
9.1 西方古风人物的服饰

服装，有时候它就是一个人身份的象征。不同的人物穿着不同的服饰，这一点在中西方有着共同的特点。下面我们将从不同的人物身份身着的服饰来进行实例绘制。

9.1.1 修女服

修女一般是对天主教中的修会女性成员的一种称呼。通俗点说，修女就是天主教中的女性出家人。修女服一般都有很强的遮挡作用。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的大致动态，这里设计的是一个站立祈祷的人物。



2 根据人物动态勾勒人物的身体结构图，注意两条腿的透视关系。







3 在上一步的基础上勾勒出人物的外形轮廓。这里是一个穿修女服的女子，衣袍遮住了全部的身体。



4 继续刻画人物的头部和衣服，细化衣服的饰品和裙摆的褶皱感。宽大层叠的裙摆堆起在脚的周围。





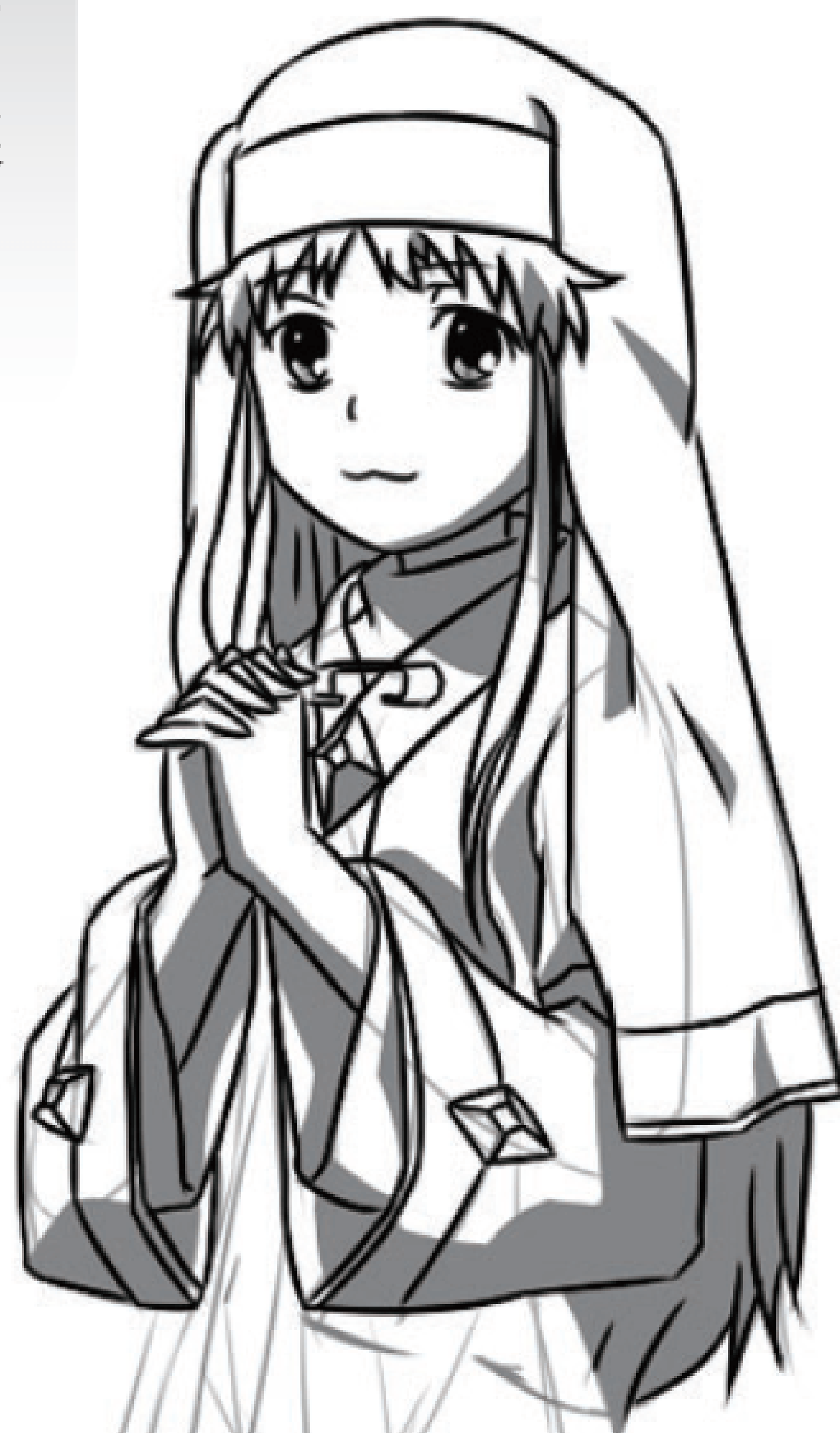
整理画面



5

根据草图绘制出人物的头发、五官和上半身。注意头发基本被帽子遮住，只剩前面的刘海部分，还要注意双手交叉状的绘制。





6

给人物的上半身添加阴影效果。注意人物因光源折射的受光面和背光面，要有科学的依据。

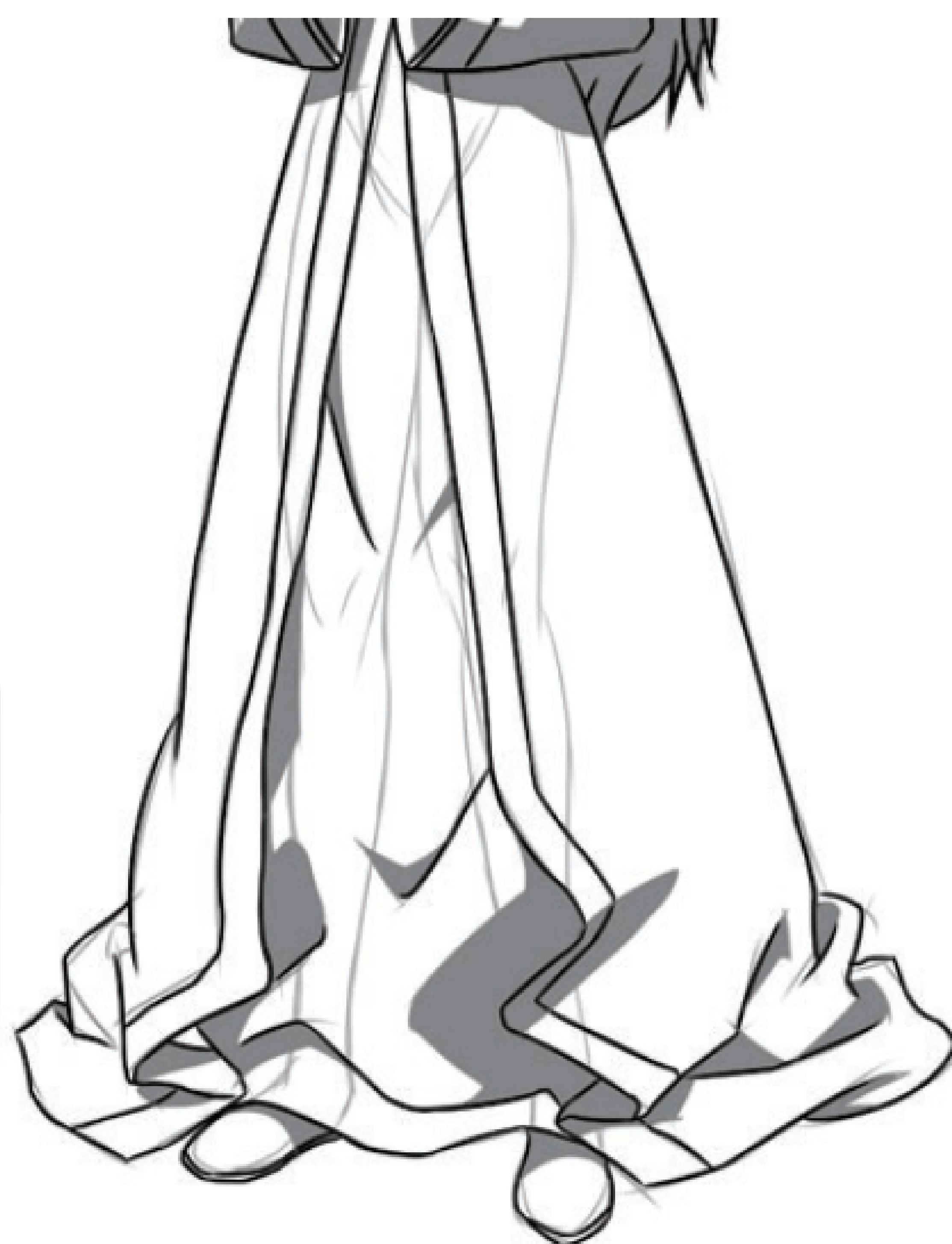




7

用线条勾勒出人物的裙摆和鞋子，宽大层叠的裙摆使人物看起来高贵而华丽，注意褶皱的绘制要正确。





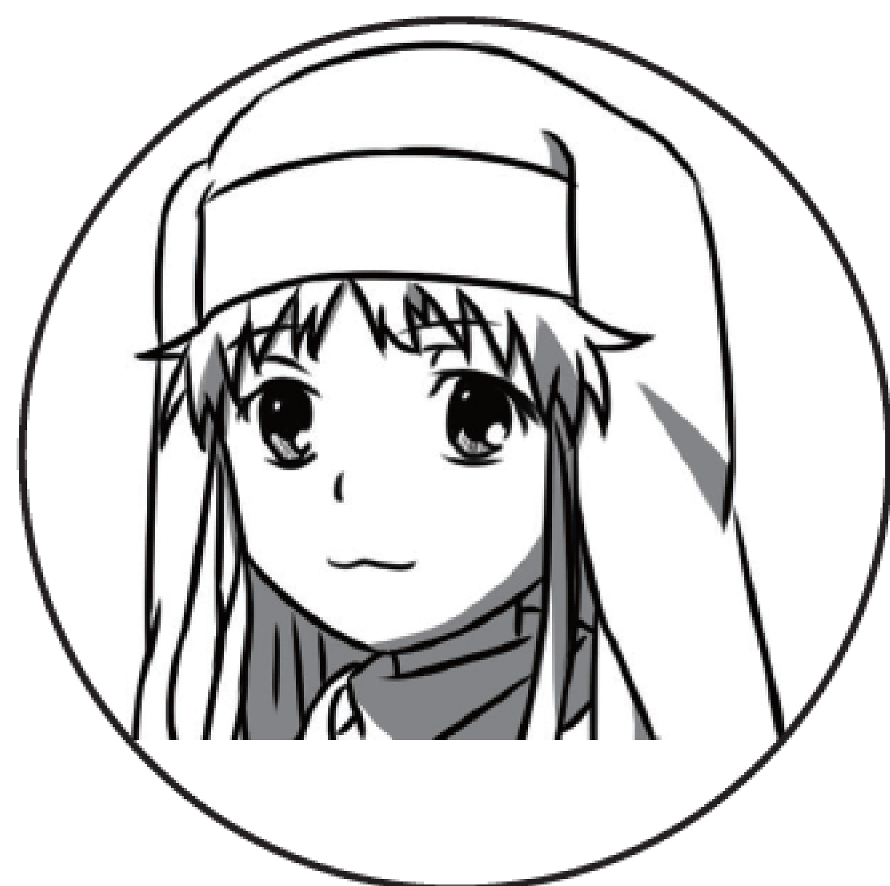
8

根据裙摆的线稿绘制出阴影效果，使裙摆层叠的感觉更加深刻立体，也使衣服和鞋子的空间感更加明确。



9

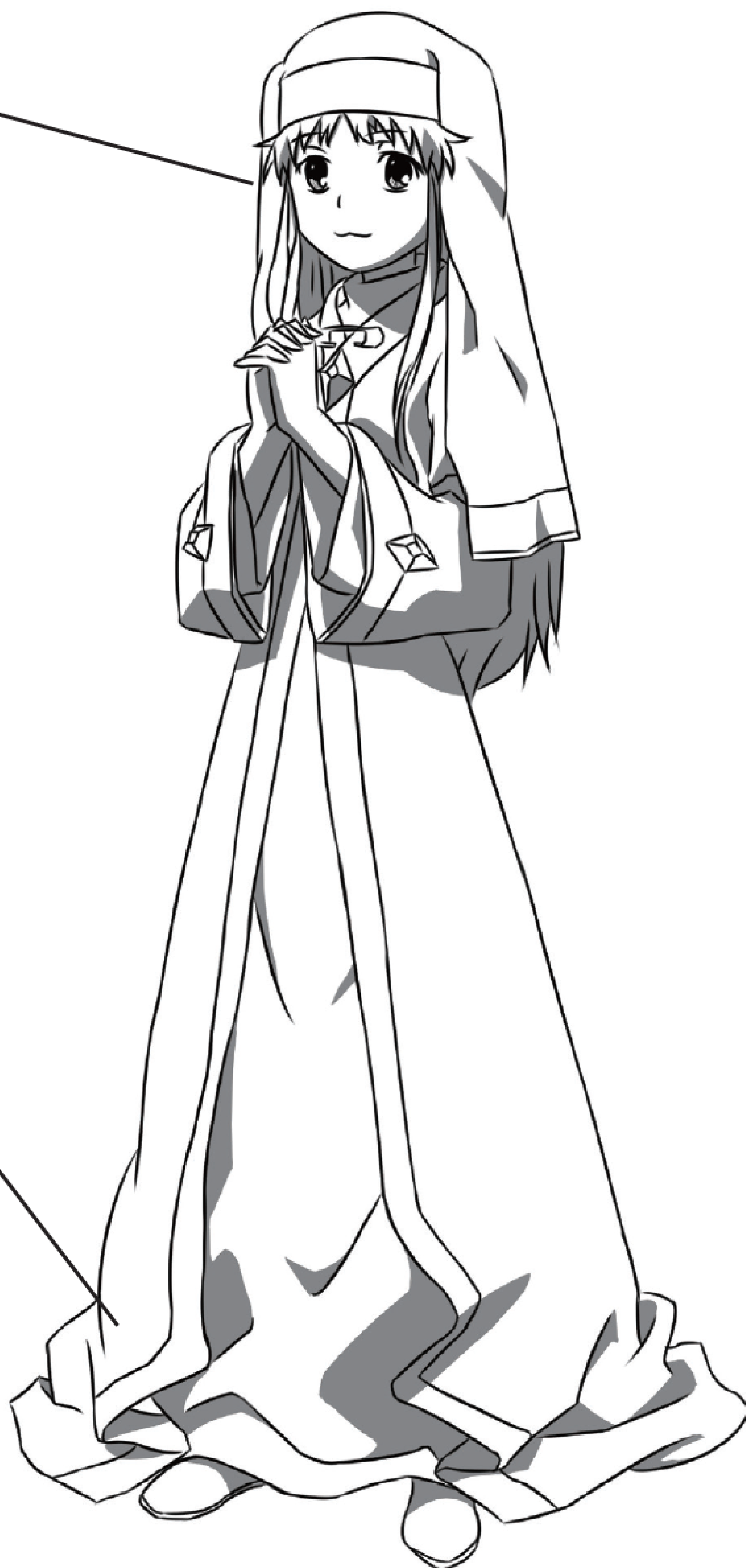
擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个虔诚的修女正做祈祷状，身着宽大的修女服，不显臃肿反而看起来既美丽又有气质。



注意头发被帽子遮住只留刘海部分时的绘制，以及此类型帽子的画法。



注意宽大的衣袍堆起折叠在脚边时的状态与画法。



9.1.2 法师袍

法师，在西方古代传说中是非常有名的神秘人物。法师的着装一般都是袍子，装饰物品要配手杖。

绘制草图

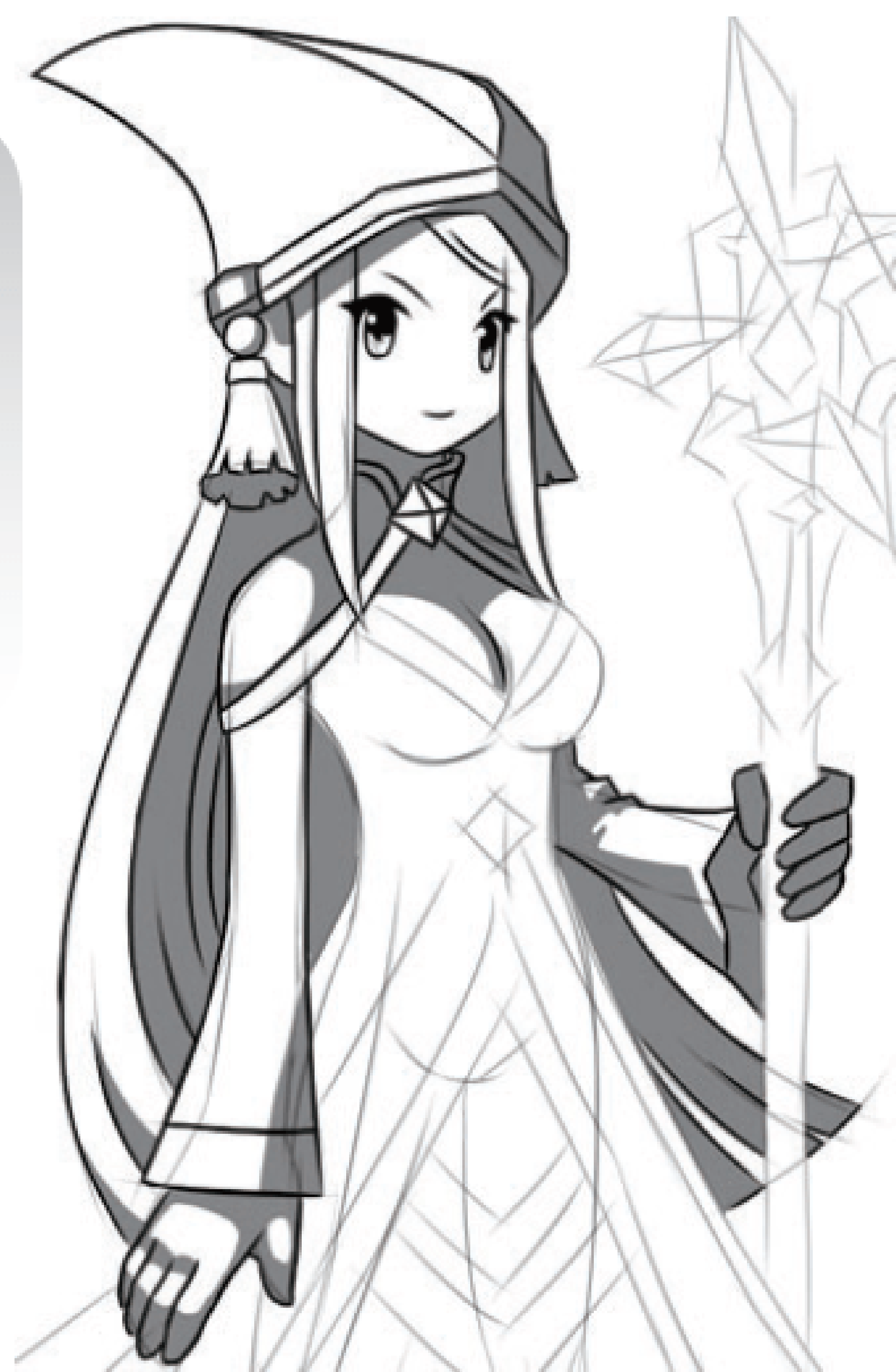


整理画面



5 根据草图绘制出人物的头发和面部五官，注意握手杖的左手姿势要正确。





6 在上一步线稿的基础上绘制出阴影效果，突显出头发的层次感和立体感。





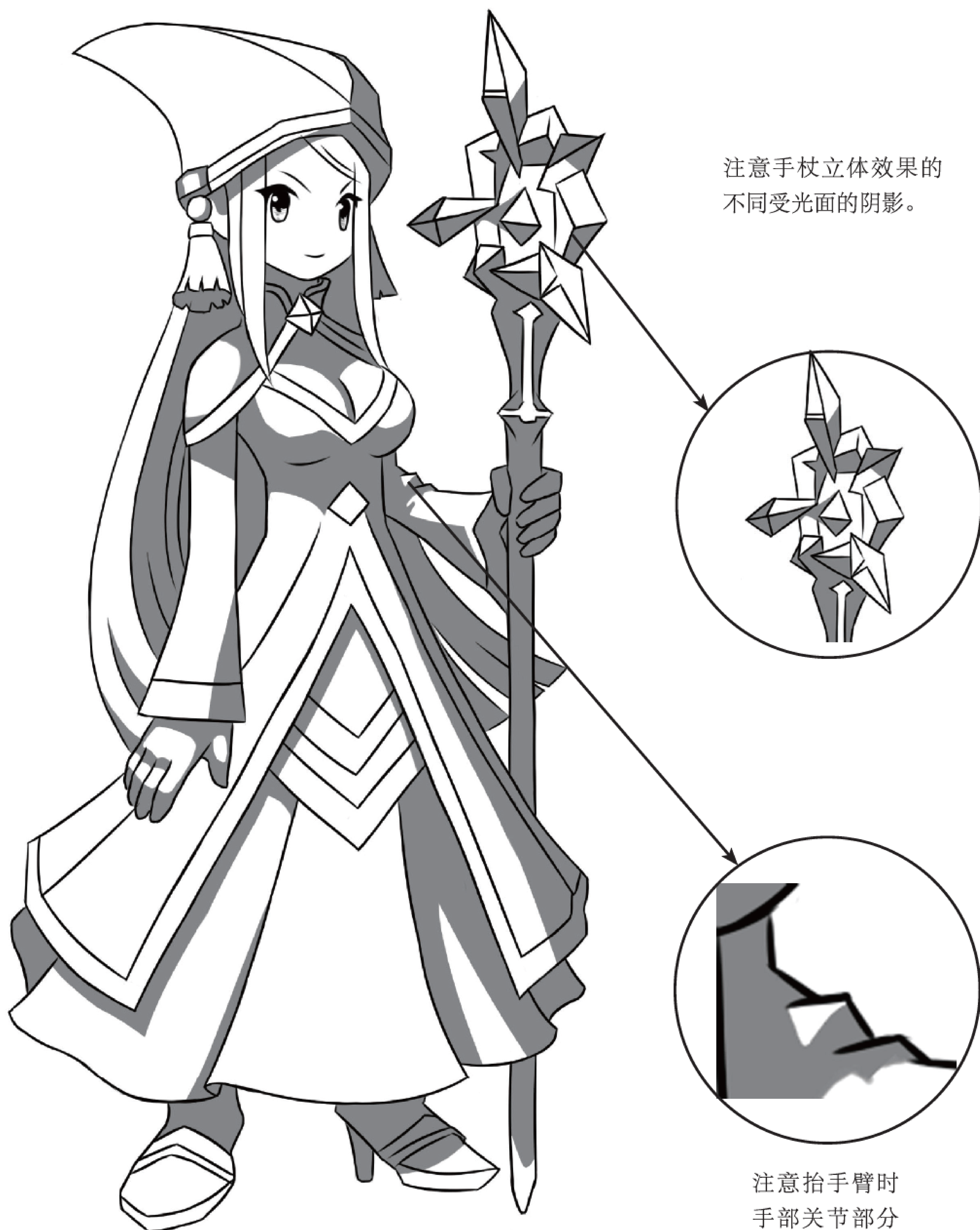
7 绘制出人物的身体部分，并绘制出魔法袍的轮廓线稿。注意线条要流畅并有粗细变化，体现出裙摆的飘逸感。





8 添加阴影，使人物的立体感和画面感增强。注意要与上半身的阴影保持一致。





9

擦去多余的线条，最终效果图完成。一手拿着手杖的冰系魔法少女站立在那，身材娇小可爱。

9.1.3 精灵装

精灵在西方神话中都是非常美丽的人物，他们长着尖尖长长的耳朵，喜爱自然，是和大自然融合在一起的虚构生物。

绘制草图



1 用线稿简单地勾勒出人物站立的姿势，双腿微微叉开。





2 在上一步的基础上勾勒出人物的身体结构，注意侧面的肩膀的绘制，右肩略低。





3 根据人体结构绘制出人物的外形样式，这是一个披肩直发、身着短裙的森林精灵。





4 在上一步的基础上绘制出人物的五官和头发的线条感，并绘制出短裙的花边。



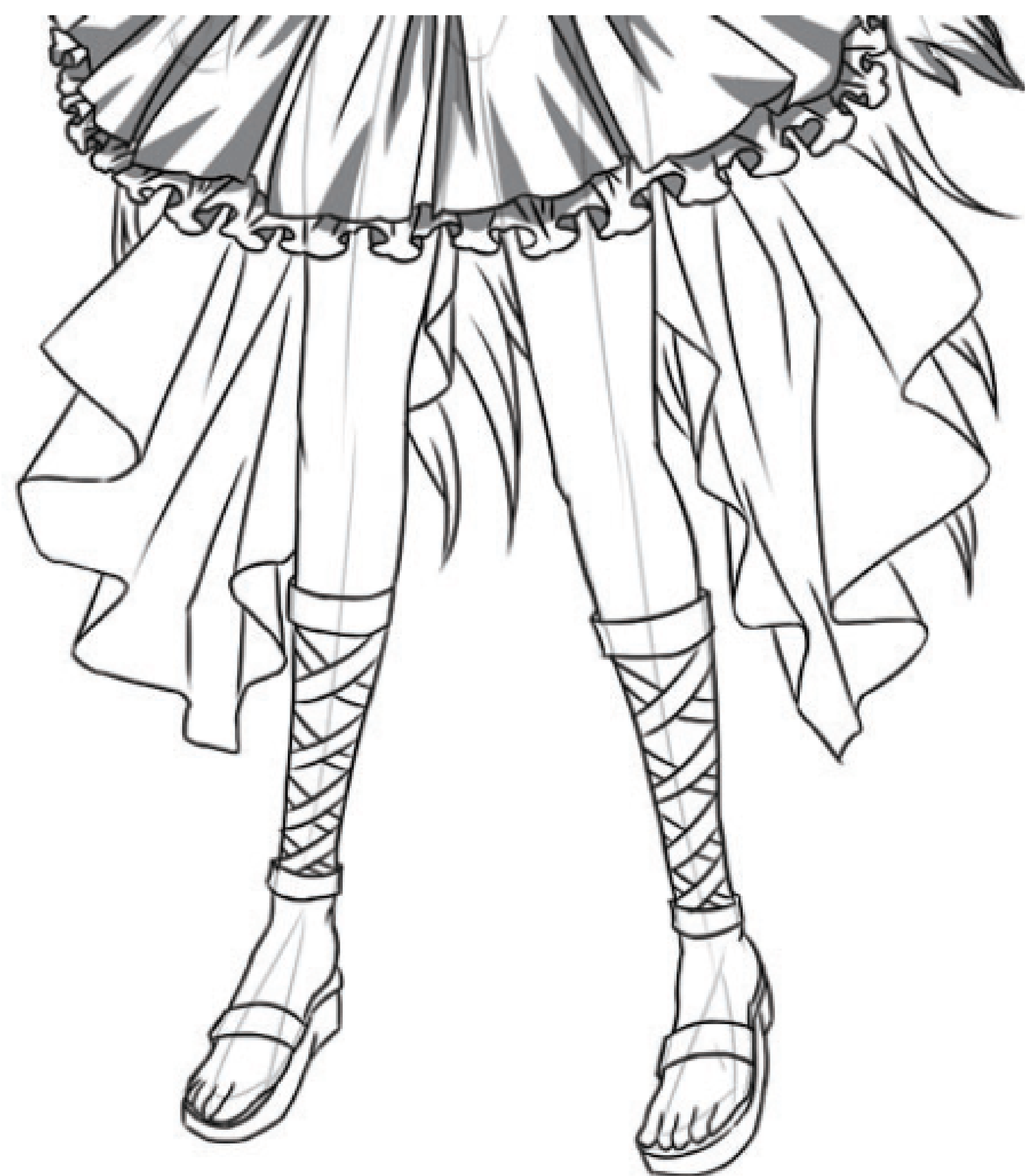
整理画面



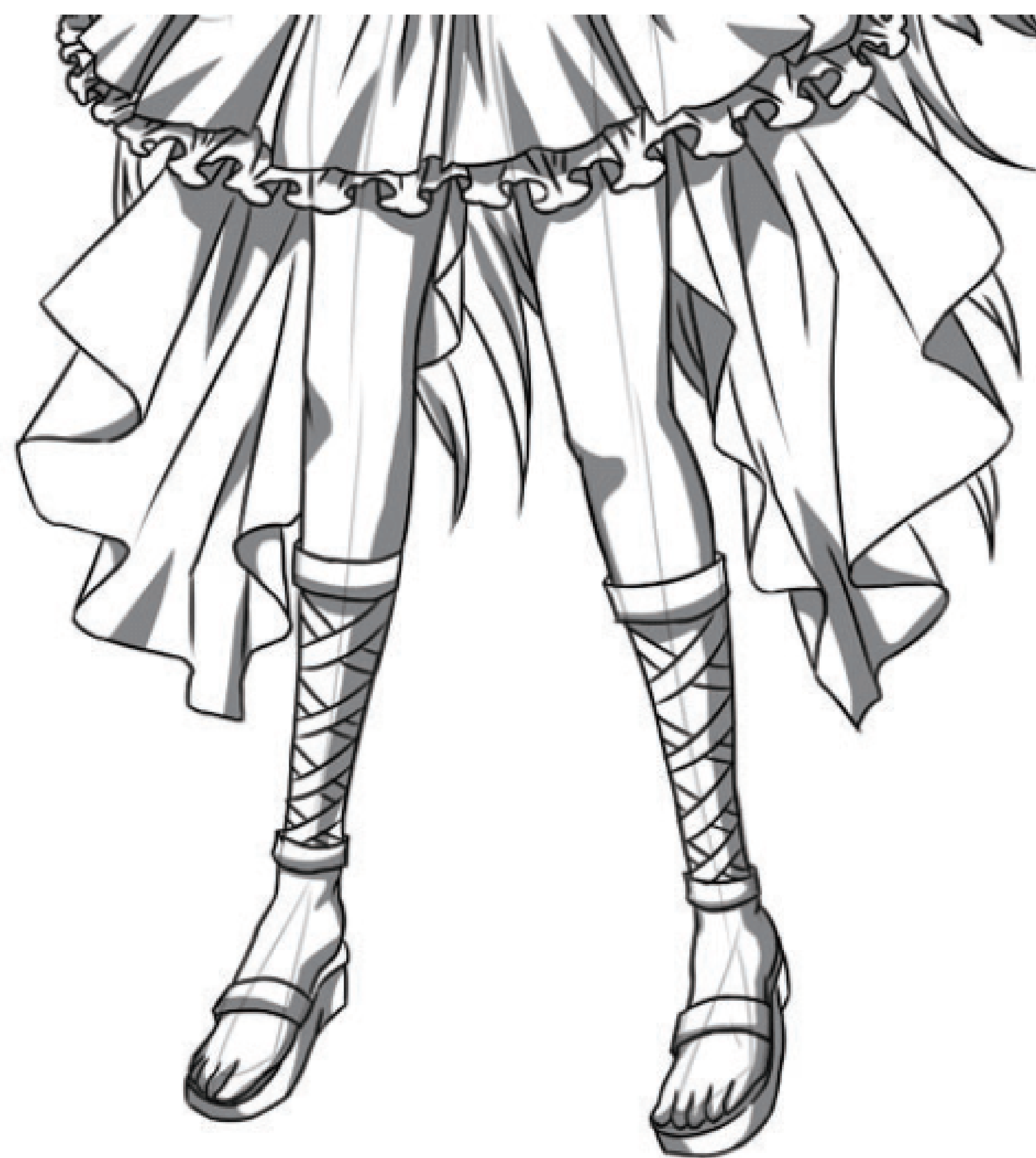
5 整理画面，绘制出人物的头部和上半身线稿，注意线条要流畅，并有粗细变化。



6 利用阴影体现出头发的层次。长发飘逸的感觉，进一步体现出衣服的褶皱感和立体感。



7 绘制出人物的下半身，注意裙子背后腰带节的折叠层次感，以及小腿装饰物的上下关系。



8 绘制出阴影的效果，注意要与上半身一致，还有腿部和膝盖的投影也要绘制出来。

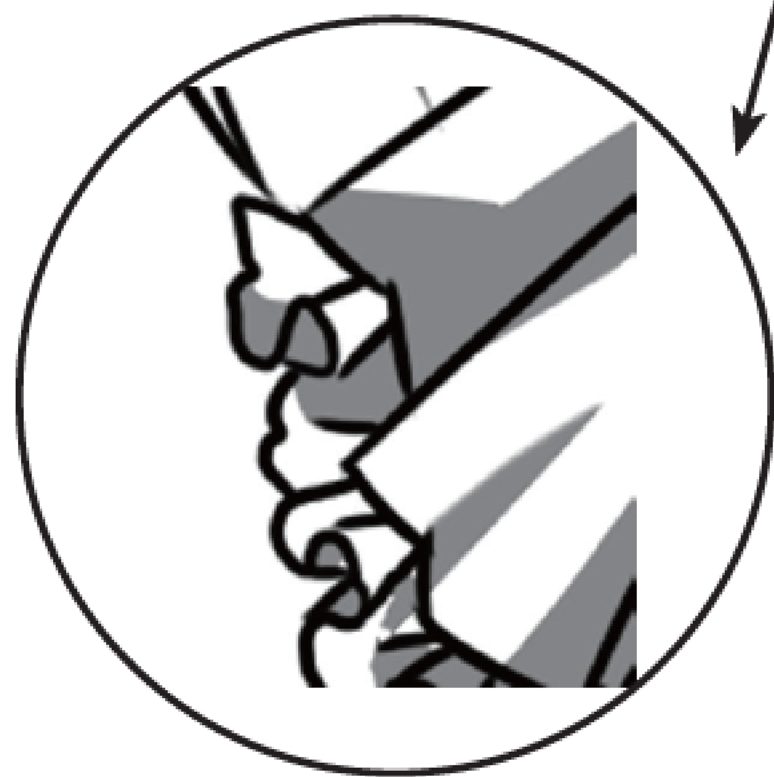




注意精灵的尖尖的长耳朵的画法。



注意短裙边上花边的折叠画法要有层次感。



9

擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个身着短裙、长发飘逸的美女精灵，长长的头发，配着花边短裙显得美丽可爱。

9.1.4　贵族装

人类都是有着等级划分的，东西方都不例外，在漫画人物方面，西方的贵族是非常受欢迎的。

绘制草图





整理画面



5 整理画面，绘制出人物的头部和上半身线稿。注意头发的形态变化和层次感都要绘制出来。







6 给人物添加阴影效果，使人物的层次感更加明显，也使画面感更加丰富，人物更加立体。

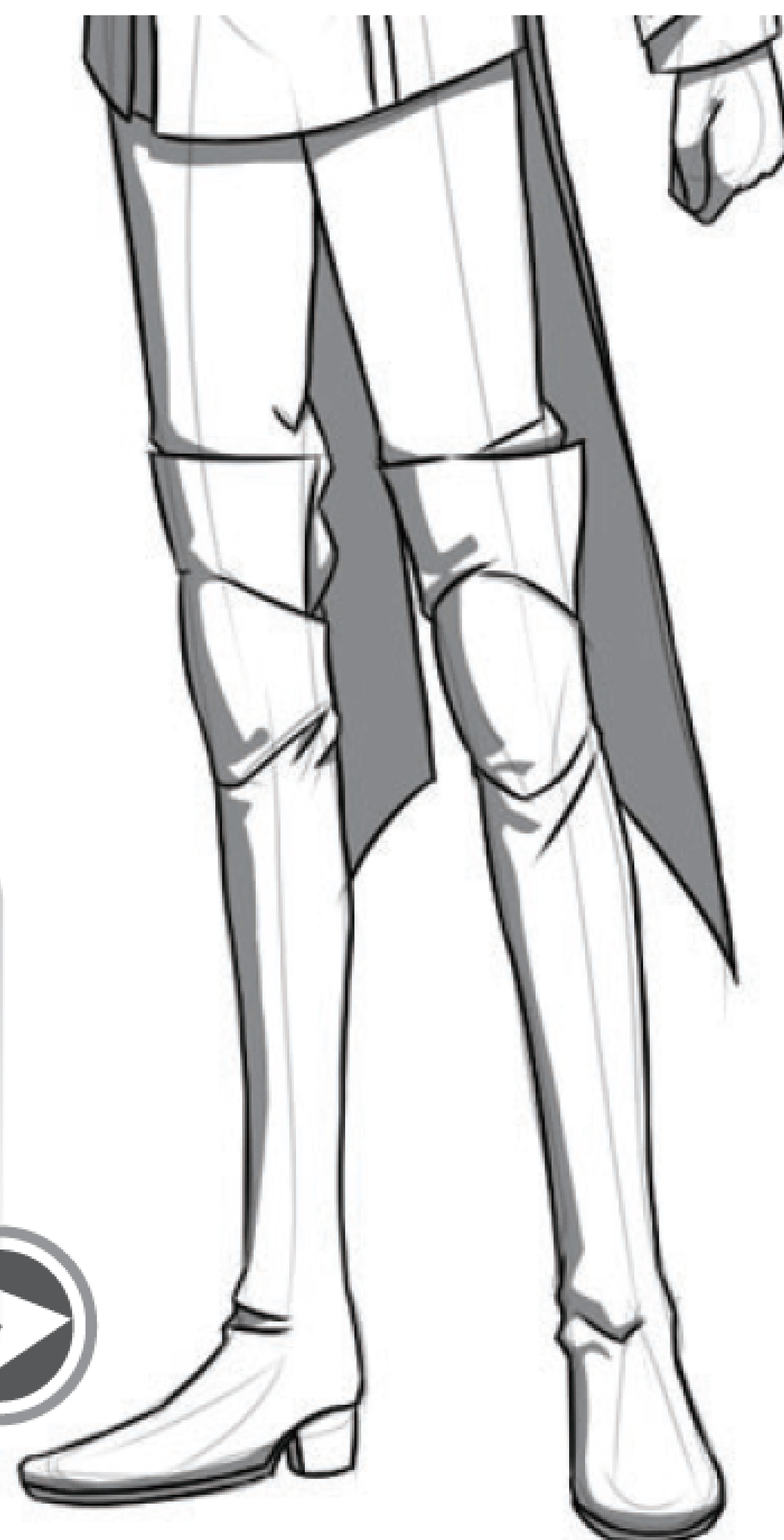


7 绘制出人物的下半身，注意长靴在膝盖部分出现褶皱的表现。



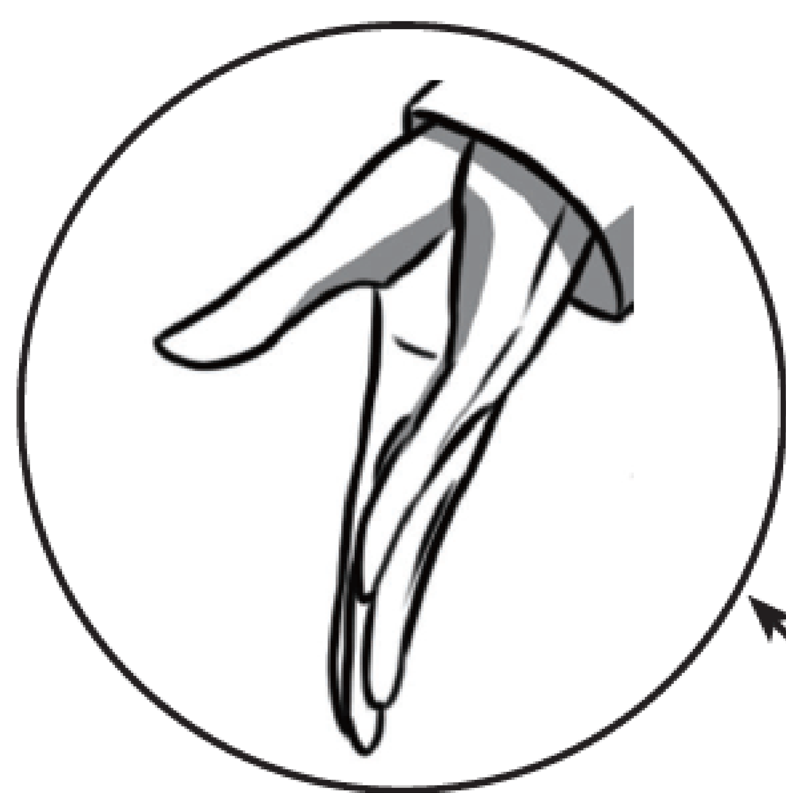
8 绘制出阴影的效果，注意要与上半身的一致。



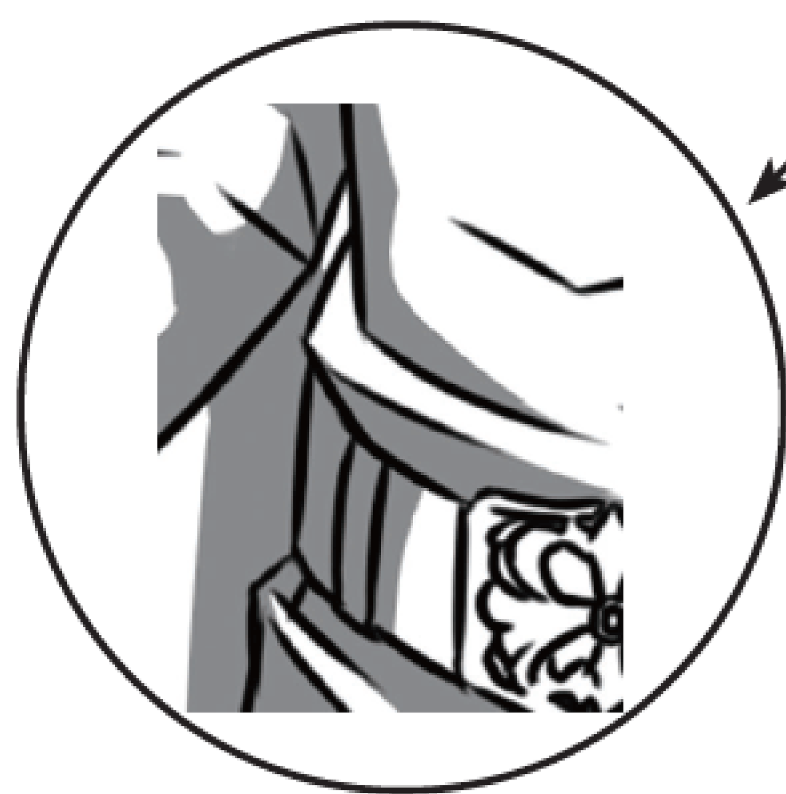


9

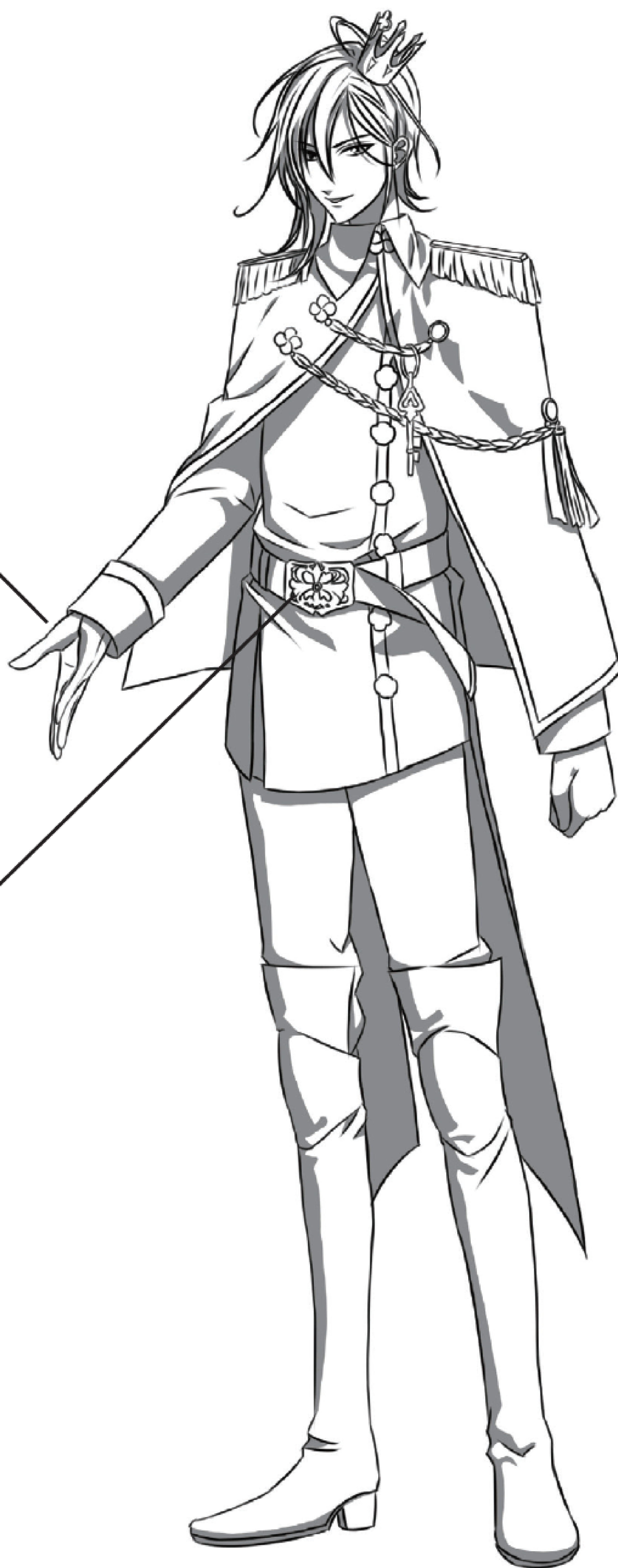
擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个身材高挑的贵族男子，长靴加类似军装的设计更显男子的华丽与高贵。



注意手部戴手套的画法，紧贴手指，用简单的细线表现手套的质感。



注意腰部会由于腰带的捆绑而出现的褶皱。





9.2 西方古风人物绘制案例

特定的人物有着特定的服饰和动作，下面我们将从特定的人物动作来做实例示范。

9.2.1 弓箭手

西方弓箭手的射击动作都是非常优雅的，在西方传说中，精灵是在射箭动作上表现得最为优美的种族。

绘制草图

1 用线条简单地勾勒出人物的大致动态。

2 根据人物动态线条勾勒出人物的身体结构图。

3 在前一步的基础上勾勒出人物的外形轮廓，这里设计的是一个手拿弓箭的女子。

4 继续刻画人物的头部和衣服，并细化衣服的褶皱、头发的辫子以及弓箭的装饰。

整理画面





5 根据草图绘制出人物的头发、五官和上半身，注意蝎子辫的画法和上衣的绸缎感的绘制。

6 给人物的上半身添加阴影效果，丰富画面，使人物更加立体，画面更加的完整。



7 用线条勾勒出人物的裙摆和鞋子，以及弓箭的绘制。线条要流畅，注意两腿结构的绘制要标准。



8 根据裙摆的线稿绘制出阴影效果，使裙摆层叠的感觉更加深刻立体，也使两条腿之间的空间感更加明确。

9

擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个手拿弓箭，身着西方远古服装的女子形象。简单的装饰清丽干练，预示这个女子是一个射击能手。



注意头发蝎子辫的绑法，以及发尾因被甩在半空中成散开的形状。





注意不同的布料形成的褶皱不同，因为腰带的关系，绸布形成的褶皱是稍微圆滑的。

9.2.2　持剑的女子

古代兵器不但是为了防御，有时候更是一种身份地位的象征，剑是古风人物的常用配饰，而且地位很高。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的大致动态，这里是一个站姿，双腿分开。



2 根据人物动态勾勒出人物的身体结构图，注意肩膀有些微微的倾斜，有大小的变化。





3 在前面草图的基础上为人物添加头发、衣服、鞋子，简单地勾勒出人物的外形，以便后面继续发挥。





4 继续细化衣服上铠甲的装饰，并绘制出剑的样子，使人物更加丰富，这样草图就完成了。







整理画面



5

根据草图绘制出人物的头发、五官和上半身，注意身上铠甲的绘制要有质感和立体感。





6

给人物的上半身添加阴影效果，使人物更加立体，画面感增强。绘制头发时要按每缕头发的层次来画。



7

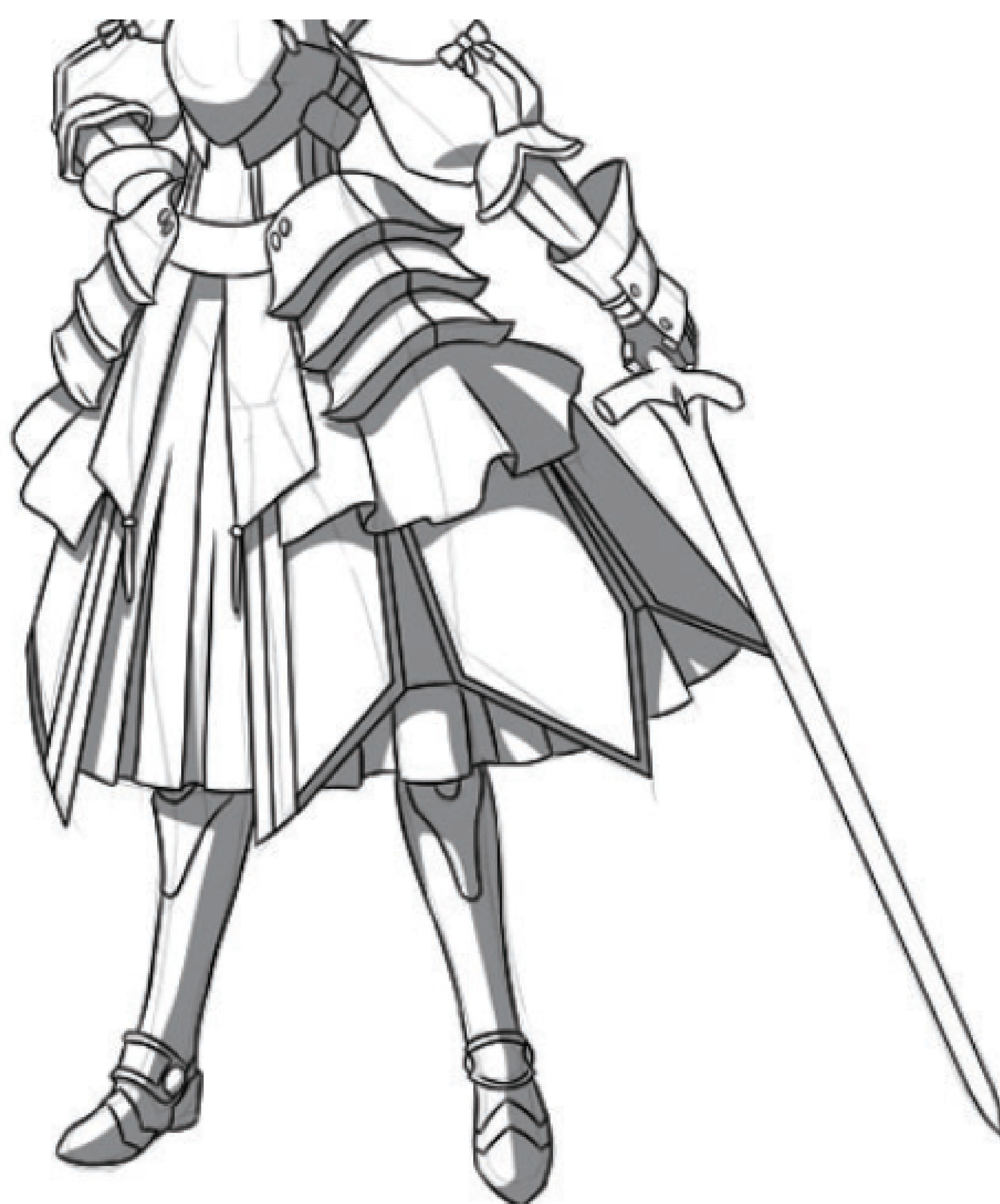
绘制出人物的下半身，使用不同的线条表现出衣服不同的质感和硬度。注意衣服的层次划分。



8

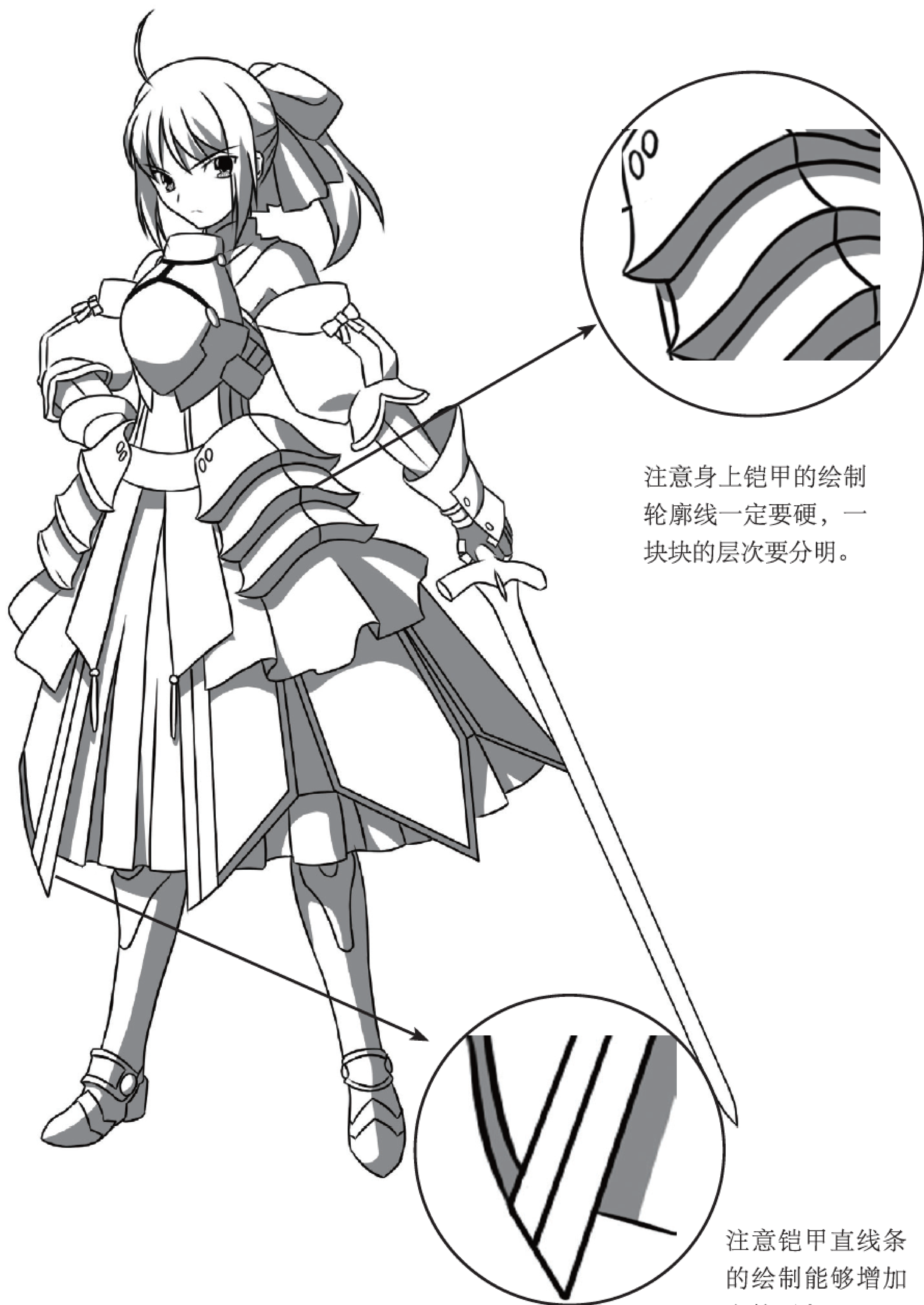
根据裙摆的线稿绘制出阴影效果，使裙子和铠甲交叠的感觉更加深刻立体，空间感更加明确。





9

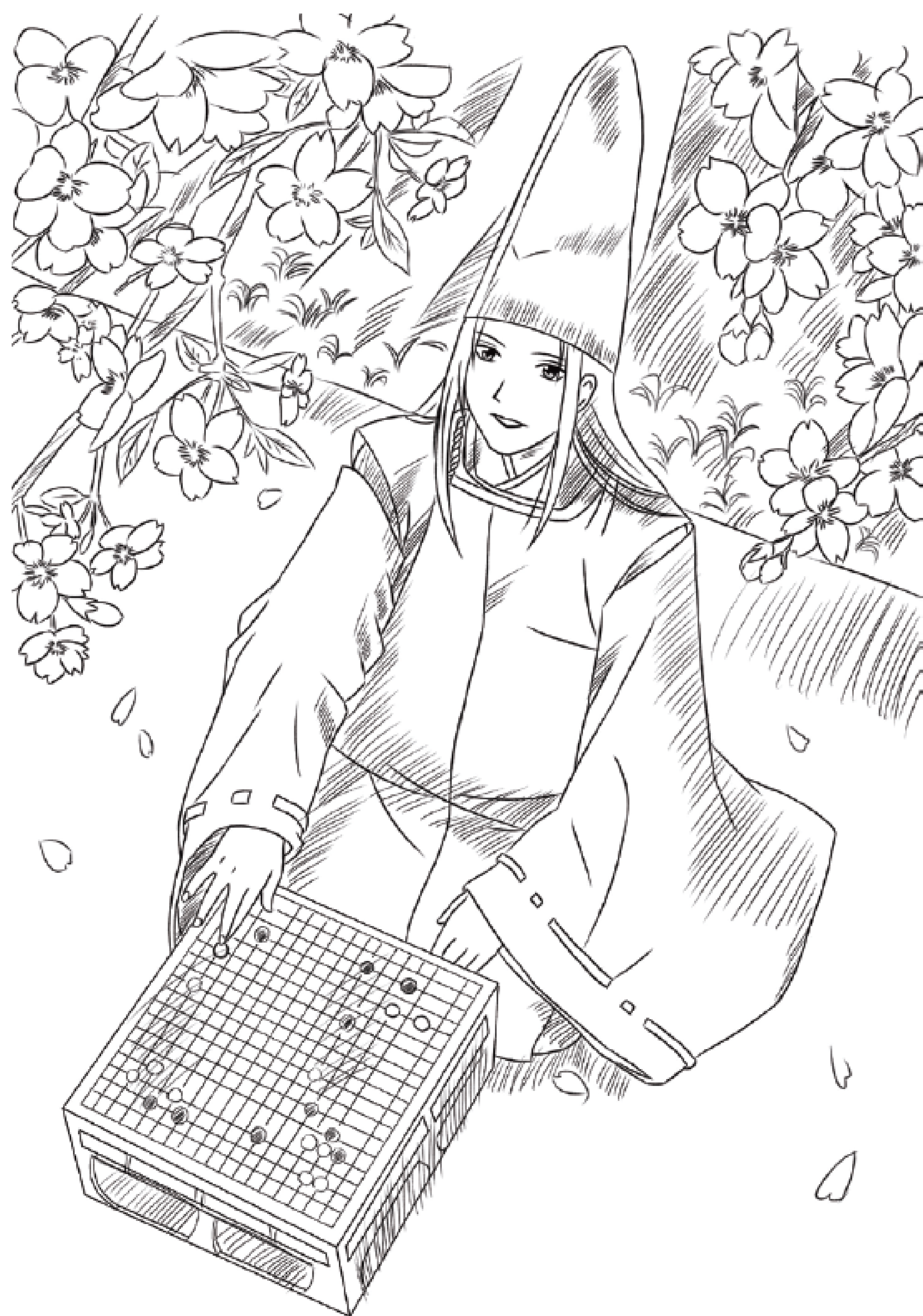
擦去多余的线条，最终效果图完成。身着铠甲、手持长剑，这是一个西方古代女骑士的形象。



第10章

古风漫画场景和道具的绘制技法

漫画不仅需要优雅俊美的人物角色，还需要为这些角色提供活动的场景。本章主要从透视的基本原理、场景实例的临摹、道具的绘制，到人物实例的绘制与场景的结合进行解析。通过本章节的学习，读者就能够结合前面所学的知识进行一幅完整的作品绘制了。



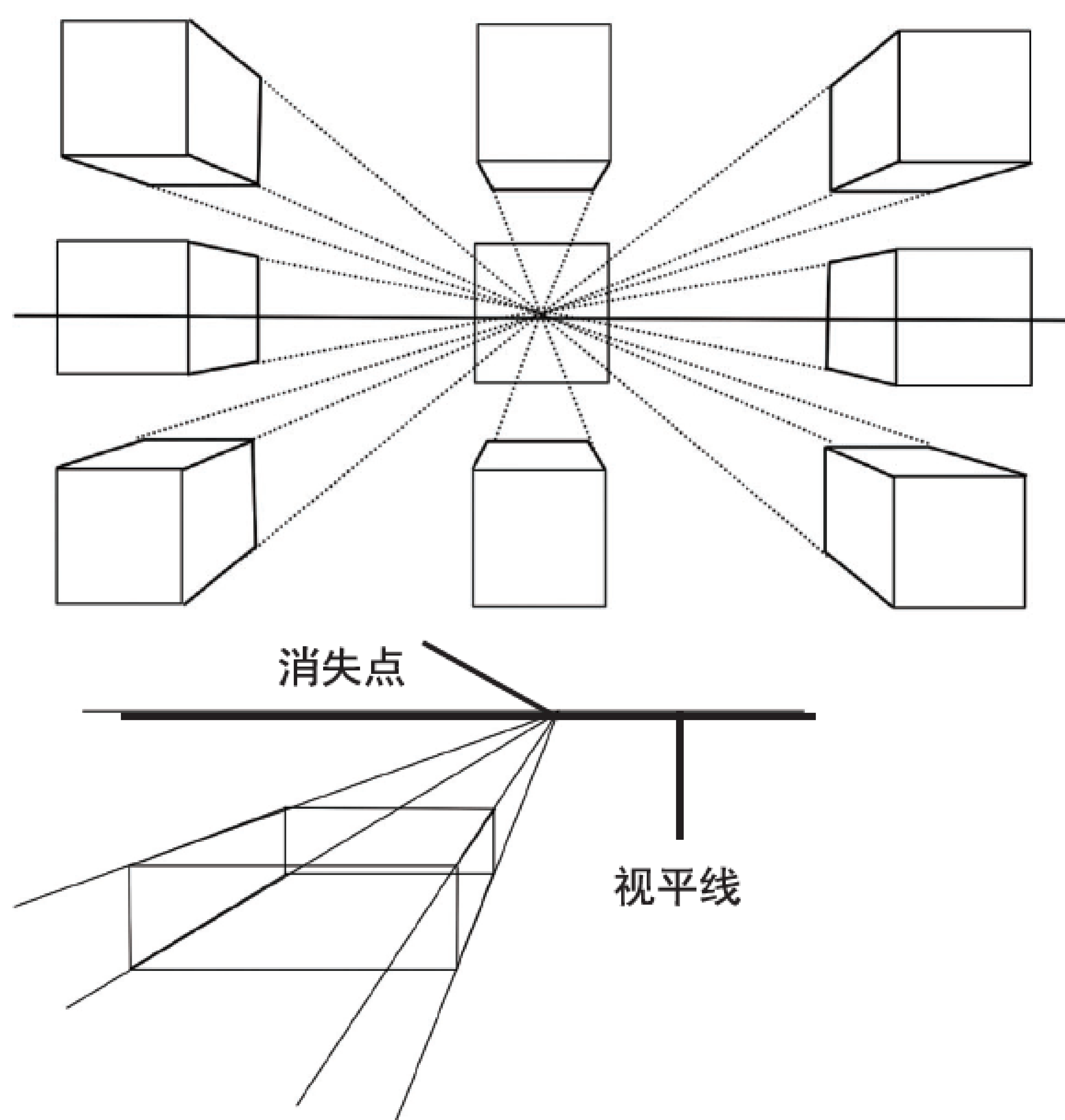


10.1　空间透视的基本原理

透视最初是采取通过一块透明的平面去看景物的方法，将所见景物准确描绘在这块平面上，之后将在平面画上根据一定原理用线条来显示物体的空间位置、轮廓和投影的科学，称为透视学。

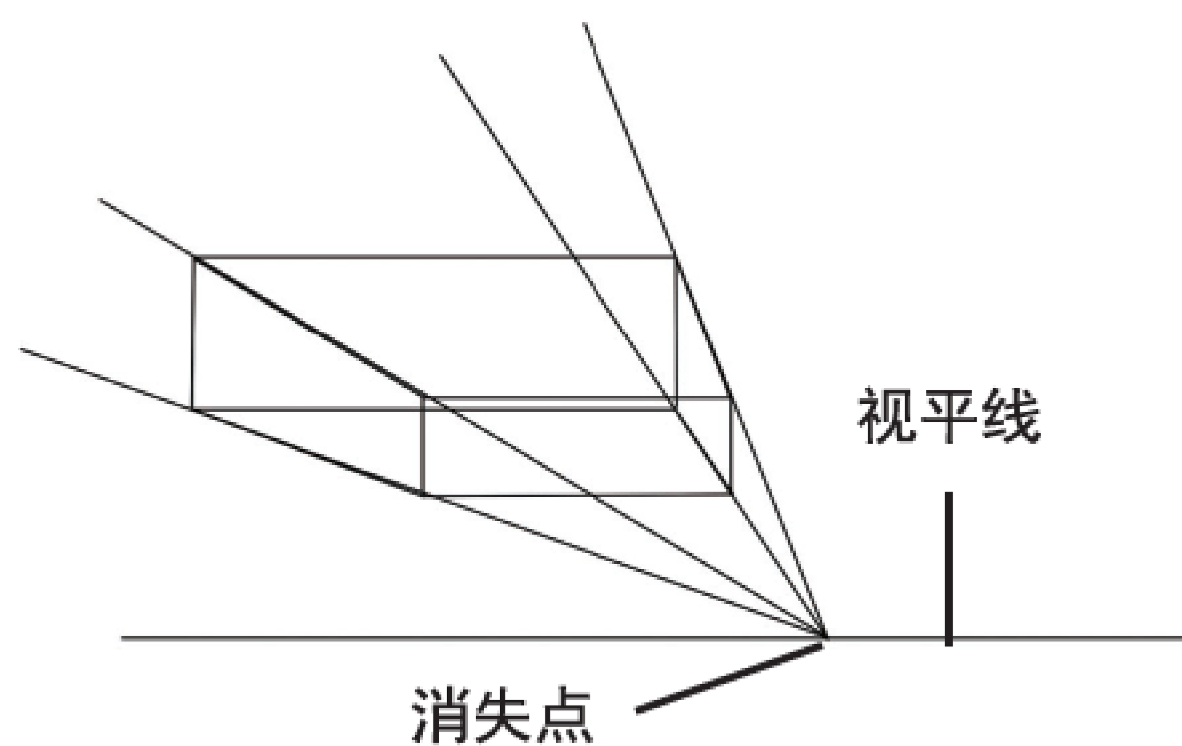
10.1.1　一点透视

一点透视是一种表示空间远近深度的基础透视方式。在一点透视下，画面上所有的物体向远处延伸的线都汇聚于一个点，而没有延伸的线条则相互平行。

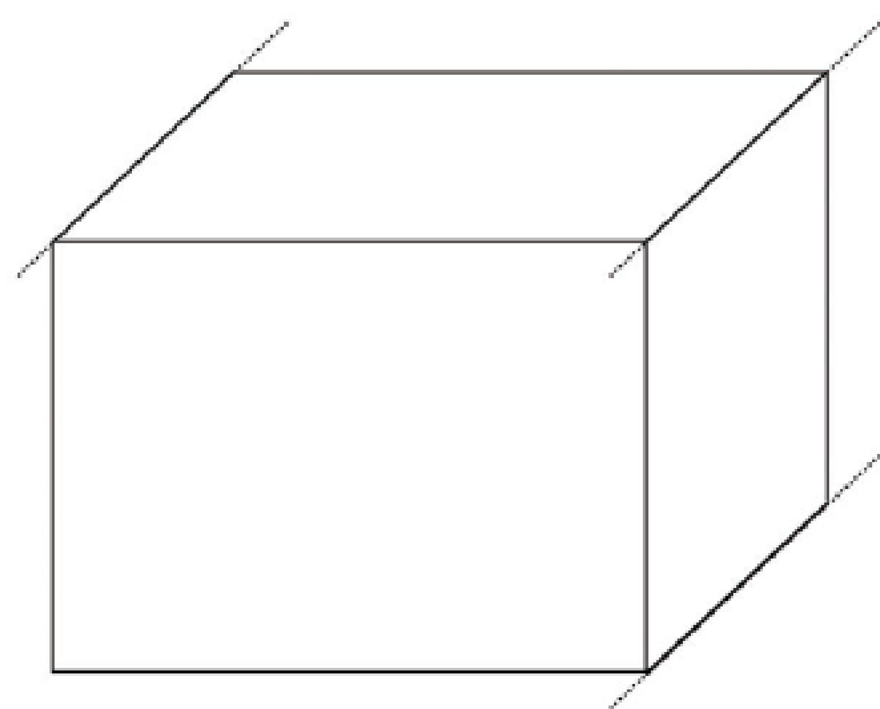


物体由多个面来表现出立体感，但是光有立体感是不够的，在真正的场景中物体最重要的是表现出一致的远近感。所以由物体延伸出来的线相交于一点，这个点叫作“消失点”。而消失点所在的直线叫作视平线。

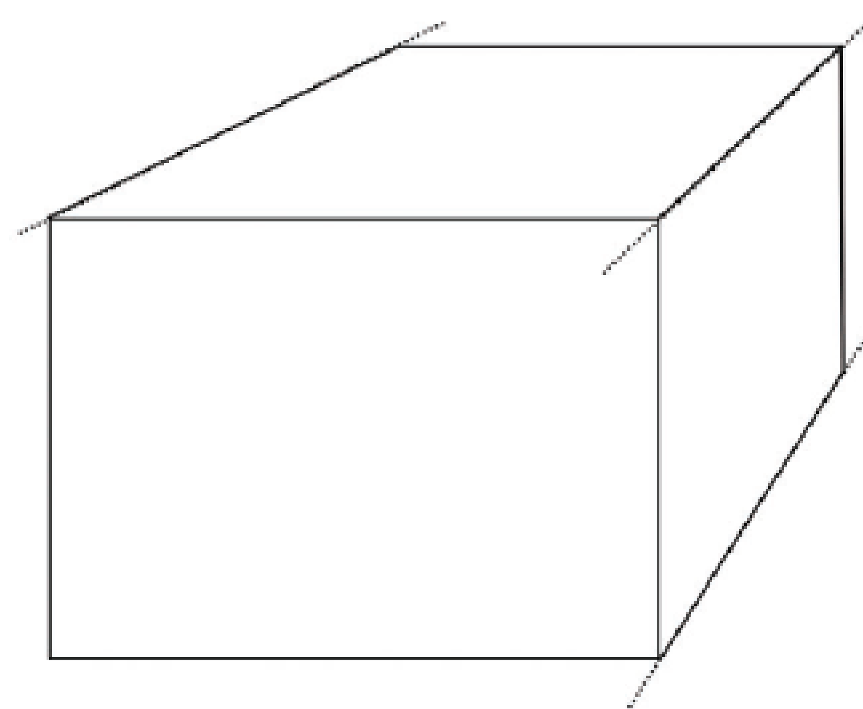
在视平线以下的视角是俯视



在视平线以上的视角是仰视



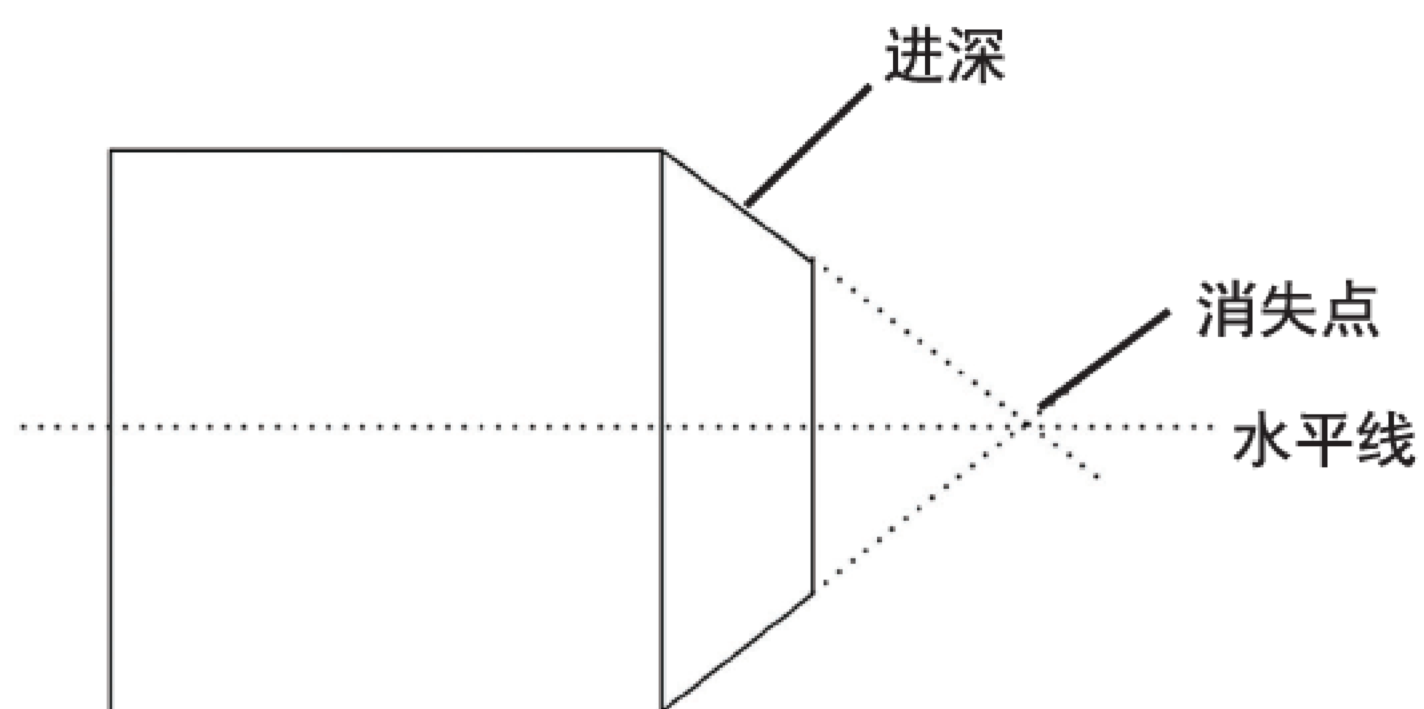
长方体露出三个面，所有的斜边平行。虽然有明确的立体感，但是没有远近的感觉。



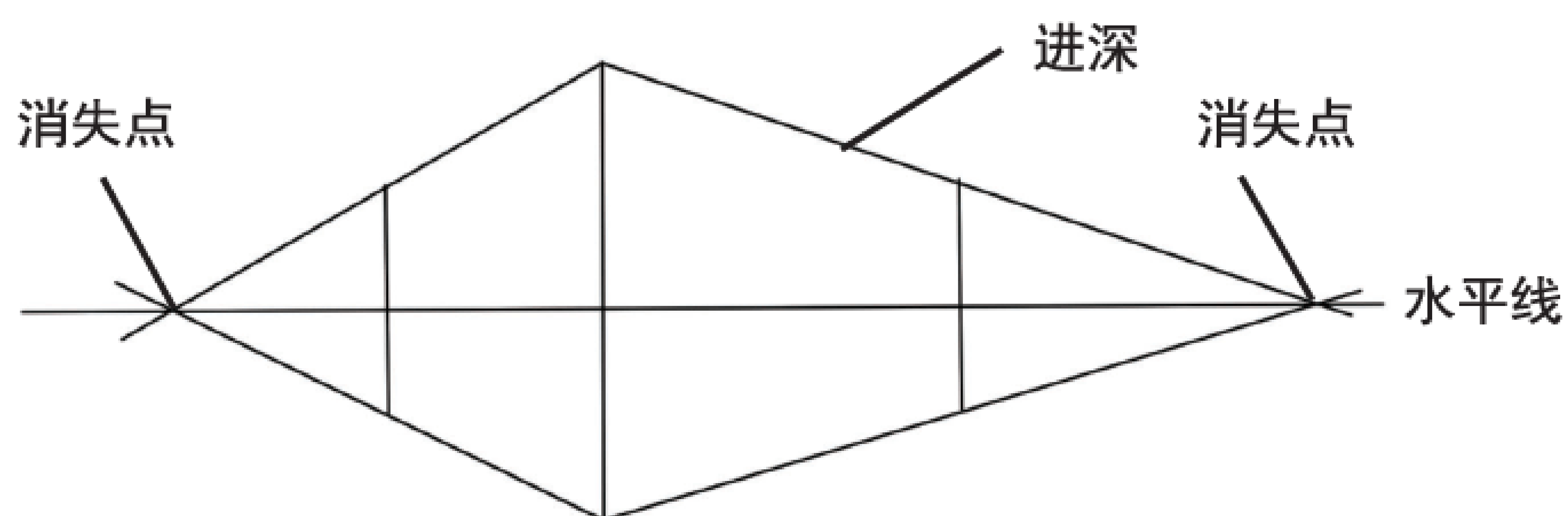
长方体露出三个面，所有的斜边之间成角度。像是要聚拢在一起，长方体看起来有远近感。

10.1.2　二点透视

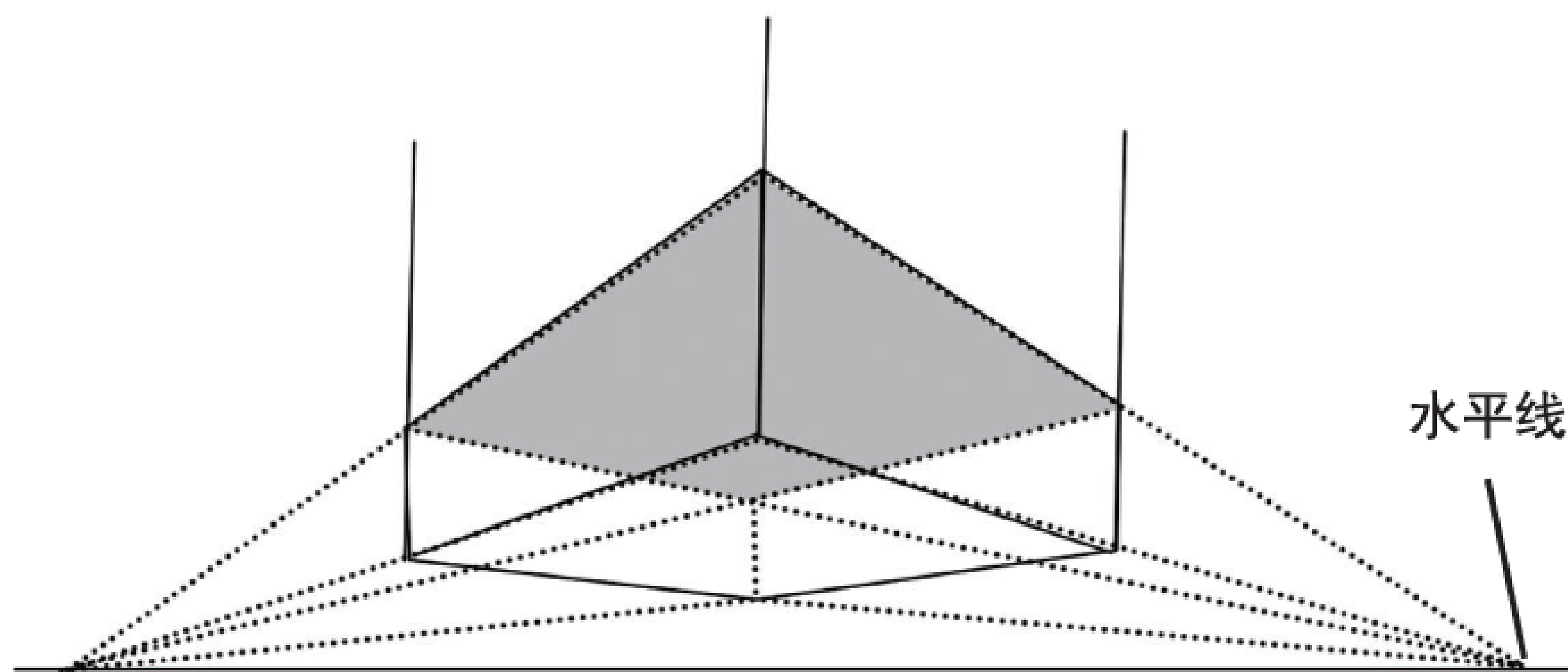
如果一幅画面上有两个消失点，这两个点都在水平线上，这样形成的透视图称之为二点透视，或成角透视。二点透视与一点透视的区别如下。



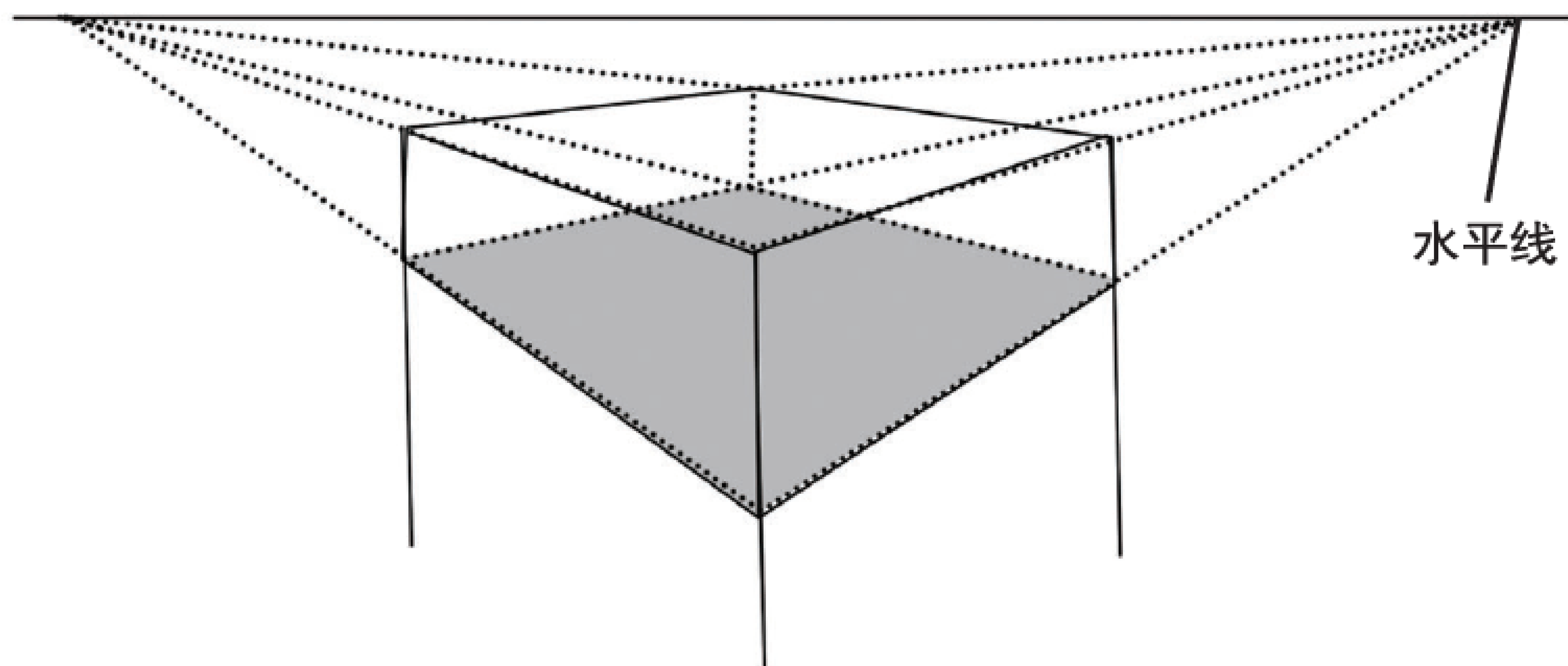
一点透视立体结构：消失点只有一个，在某一个面上用斜线表现进深感。



二点透视立体结构：两个消失点，两个面都用斜线绘制，从而强调出进深感；宽度与进深的区别变得不明显了。



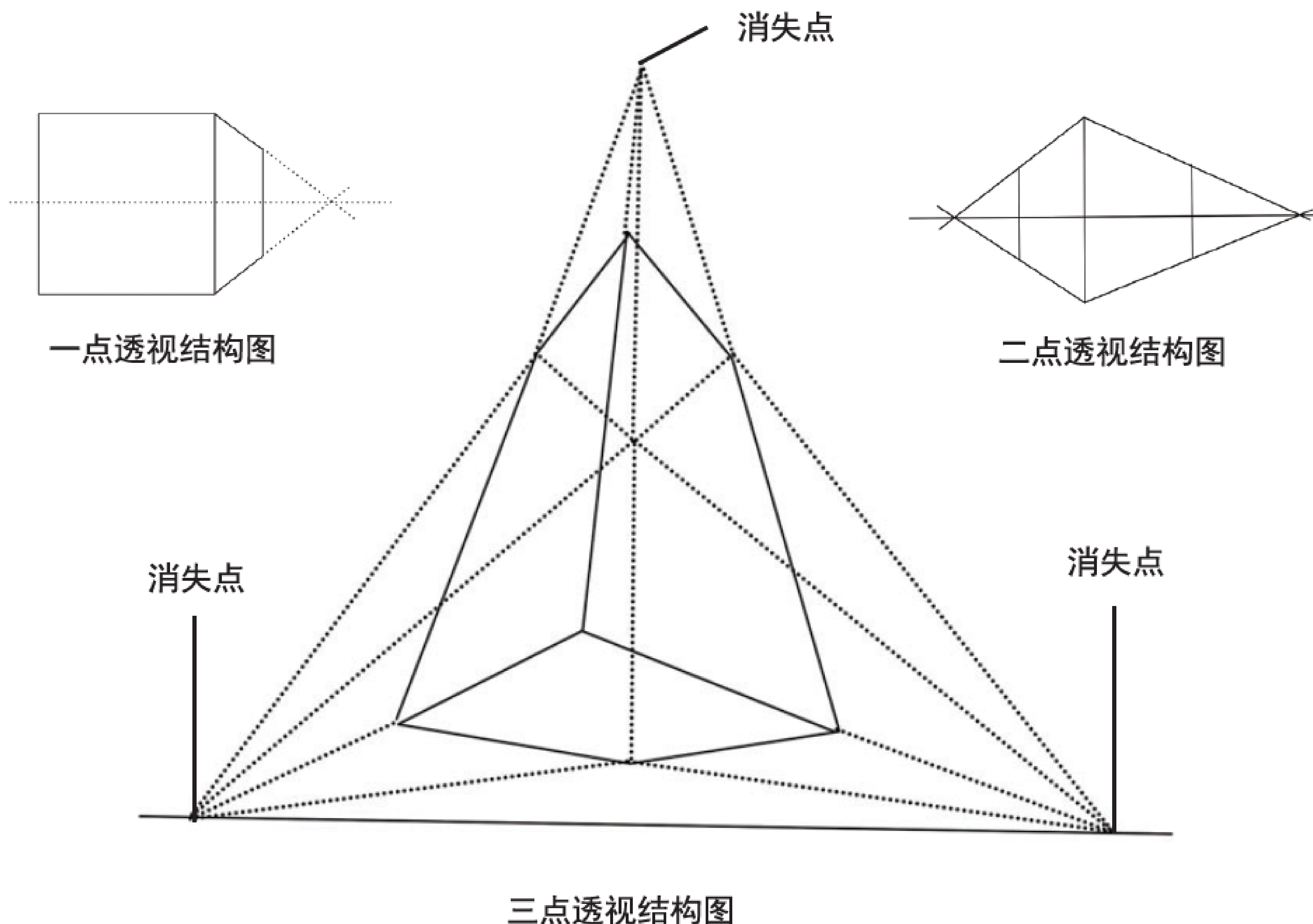
如果水平线在物体的下方，那么物体会呈现仰视的角度。



如果水平线在物体的上方，那么物体会呈现俯视的角度。

10.1.3 三点透视

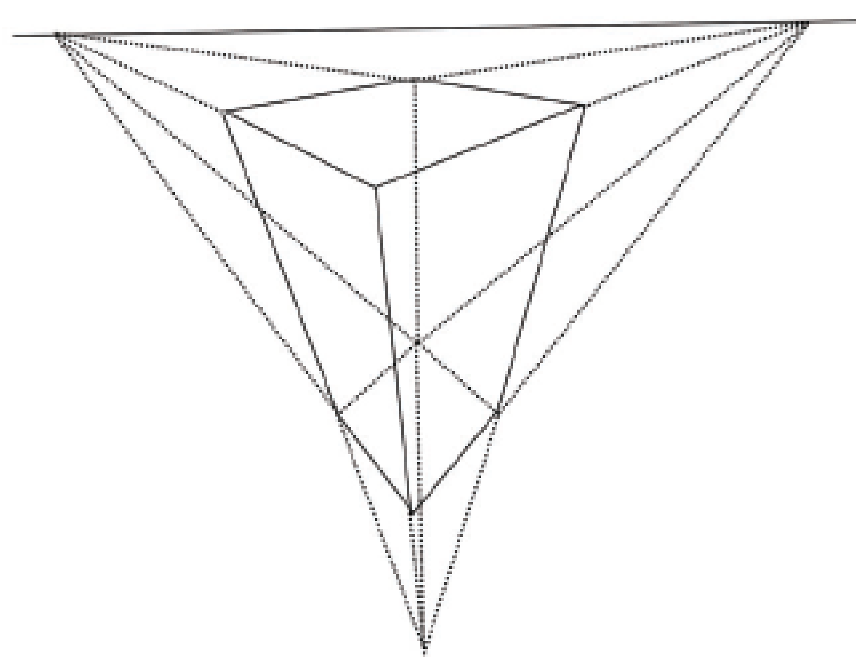
如果画面上有三个消失点，其中只有两个点都在水平线上，这样形成的透视图称为三点透视。



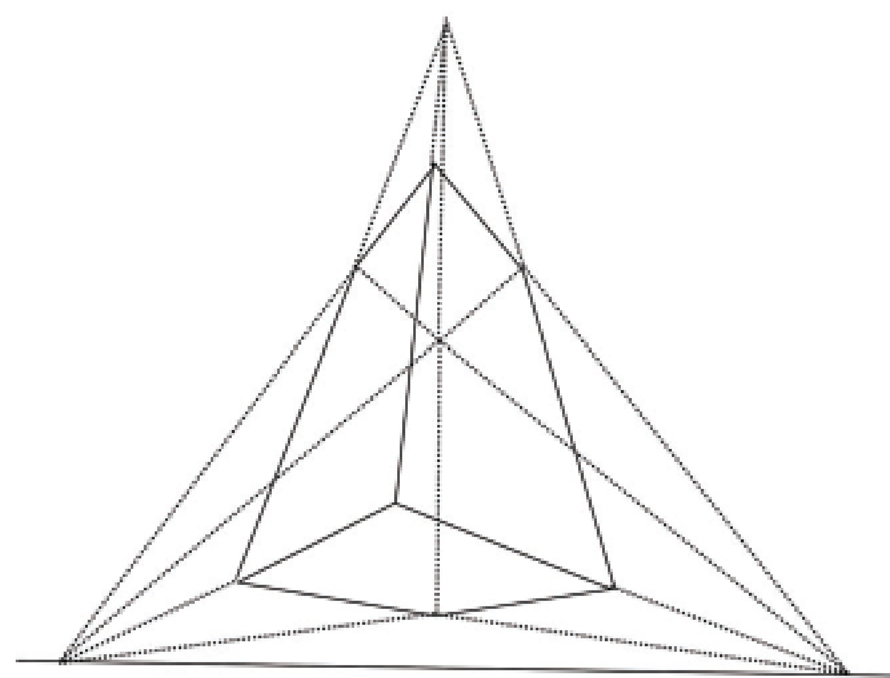
三点透视结构图

与一点透视和二点透视相比，三点透视表现出来的视觉冲击力是最强的，体现出来一种高大的视觉效果。

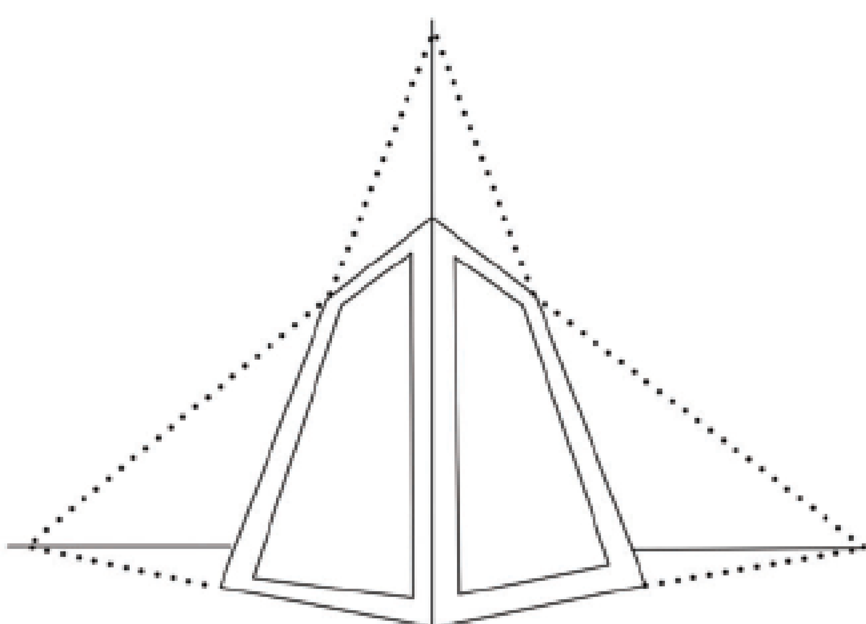
视平线外的消失点决定了画面的视角。



视平线外的消失点在视平线下方，画面是俯视的角度。



视平线外的消失点在视平线上方，画面是仰视的角度。



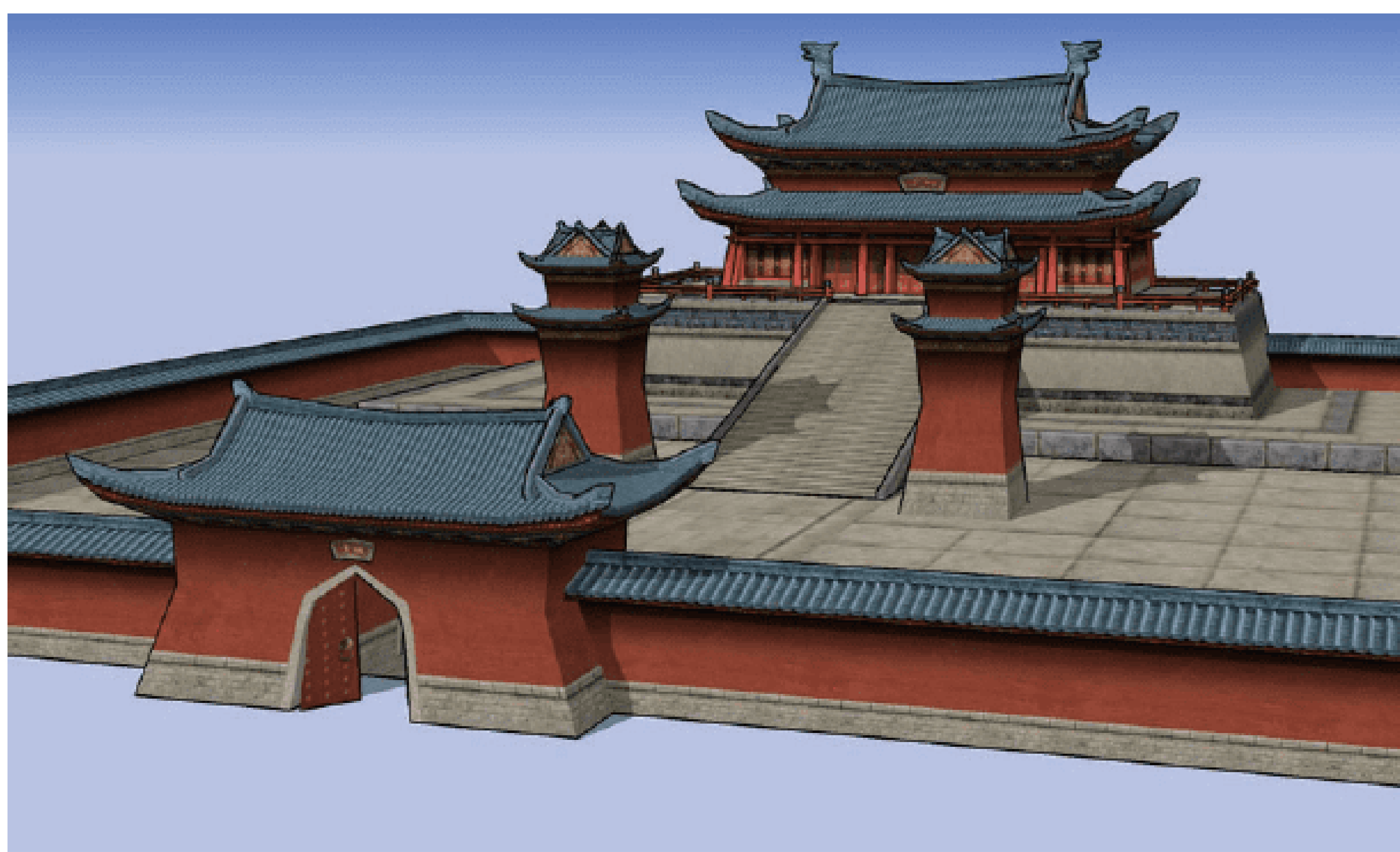
三点透视常用来表达较高、大的建筑物，如宫殿、高塔等。用三点透视法绘制建筑的仰视图，每条边的延伸线都聚集到消失点。

10.2　古风场景临摹

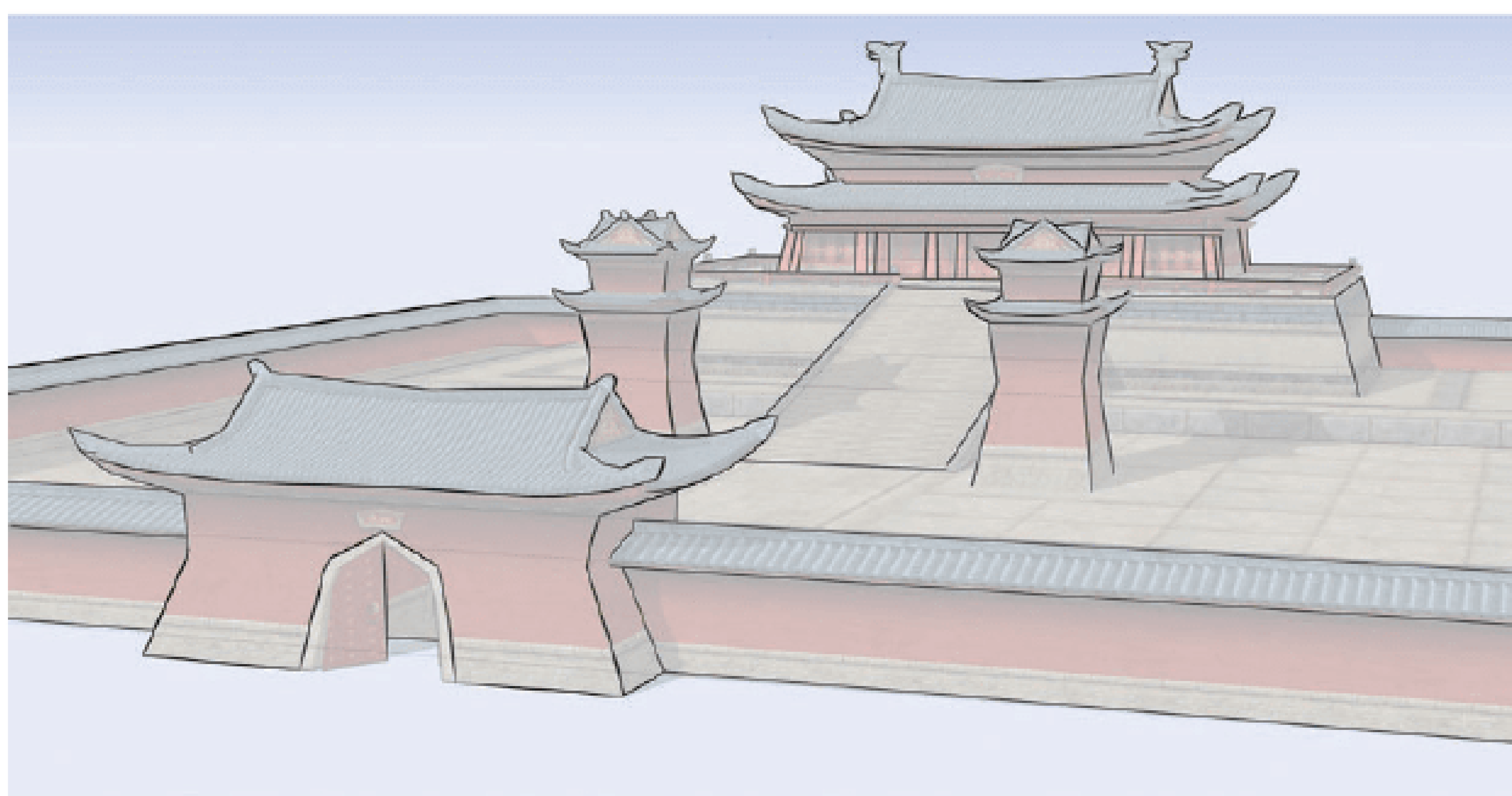
了解了透视的基本原理后，现在开始进行实例的临摹练习。首先绘制场景可以从宫殿、亭台和街道这三个古风中最具标志性的建筑来进行临摹，这样可以快速地适应并且从临摹中学习到一些场景绘制的技巧。

10.2.1　宫殿的临摹

首先是宫殿临摹的绘制，选取一张看起来不用那么复杂的场景照片进行简单的临摹，临摹流程如下。



这是一张漫画场景的图片，也可以选择现实中的古风建筑物的照片进行临摹，注意不要太过于复杂，先从简单的开始进行临摹绘制。

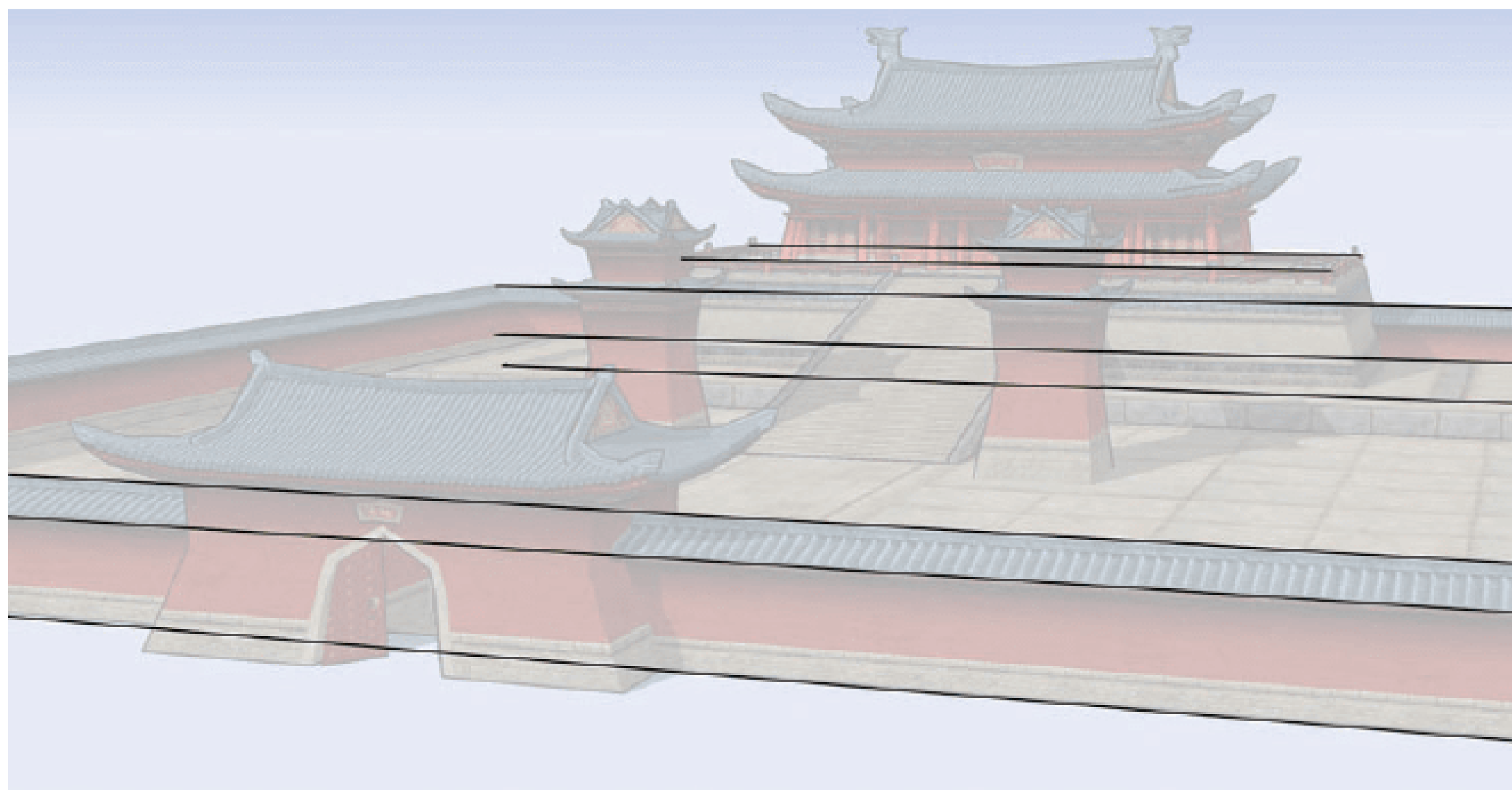


1　复制一个图层，将透明度调低，在图片上开始进行绘制。首先用透视线确定宫殿的大致走向。

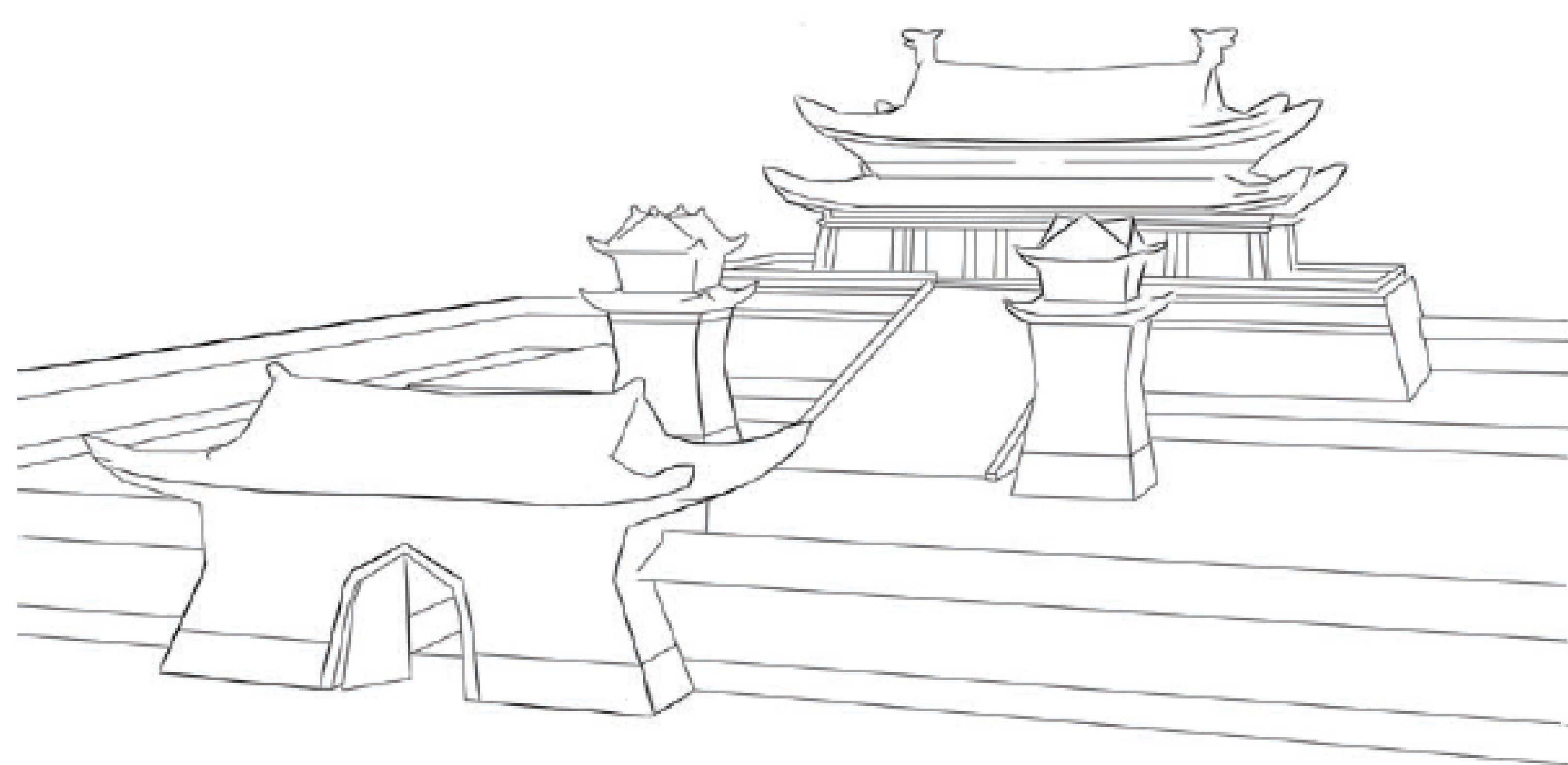


2　根据透视线绘制出宫殿的大致形体，注意建筑大多数以直线为主，绘制时尽量将线条绘制得直一些。







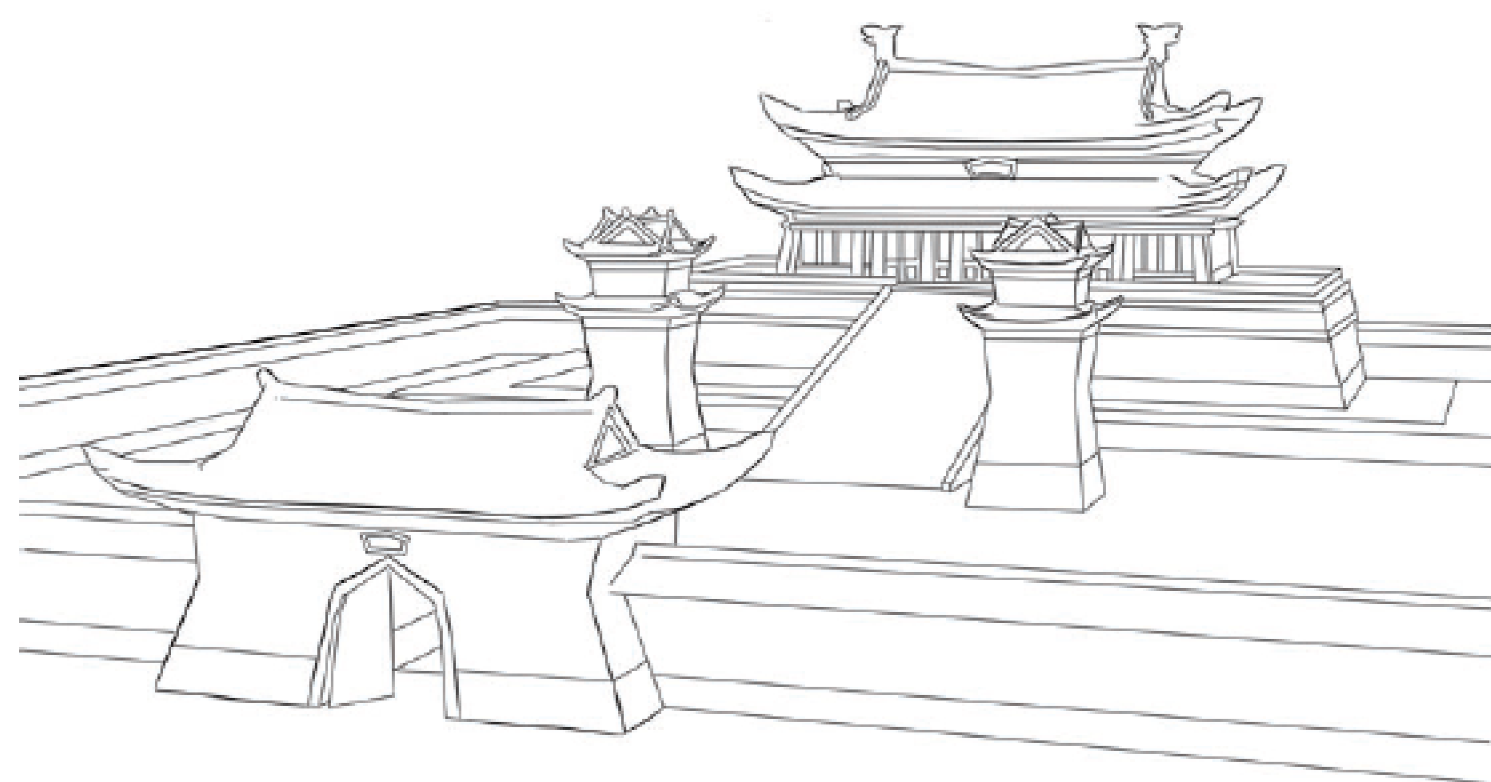


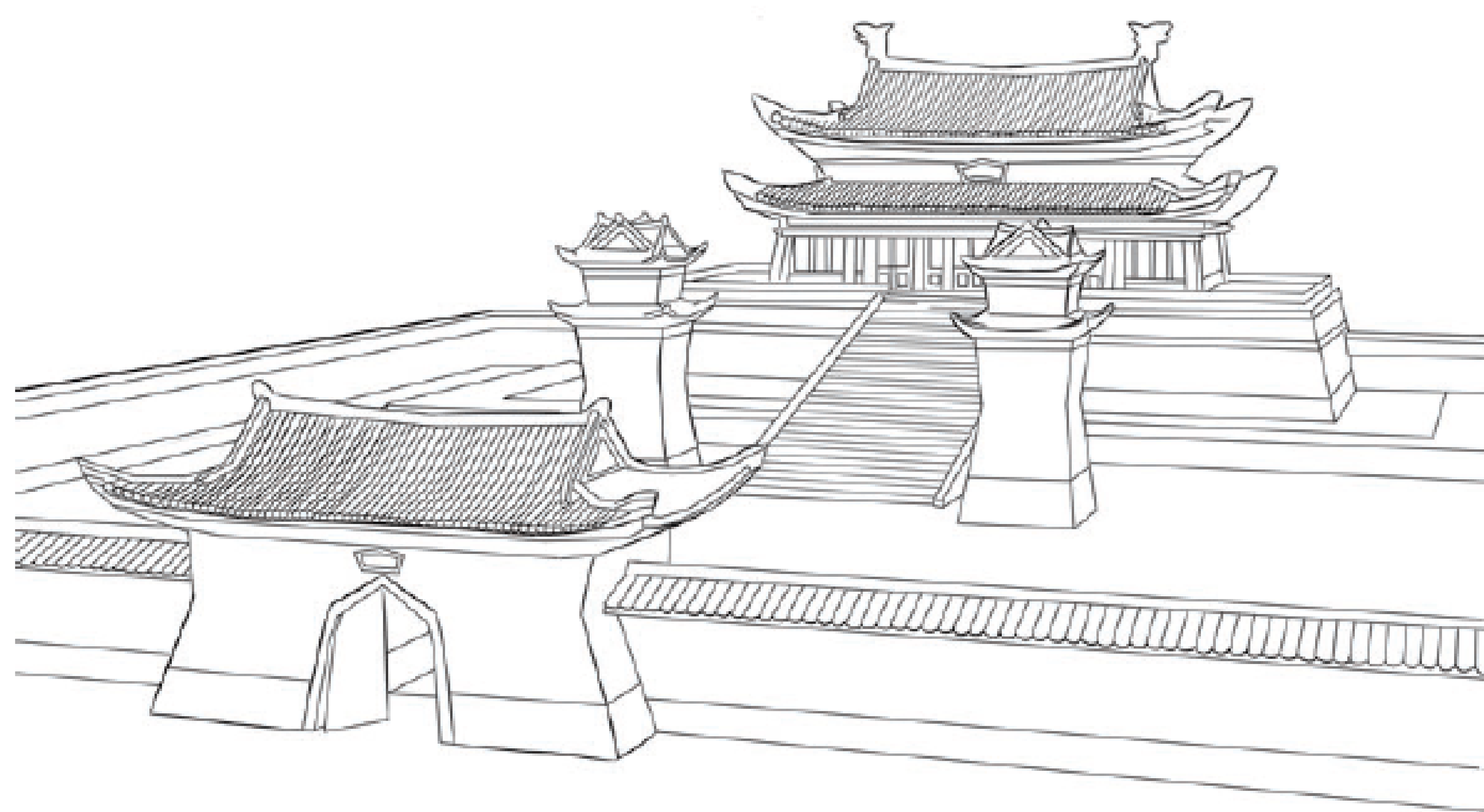
3 逐步细化宫殿的建筑形体，注意结构层次关系。



4 进一步细化宫殿的形体，绘制出宫殿前的柱子和门窗。





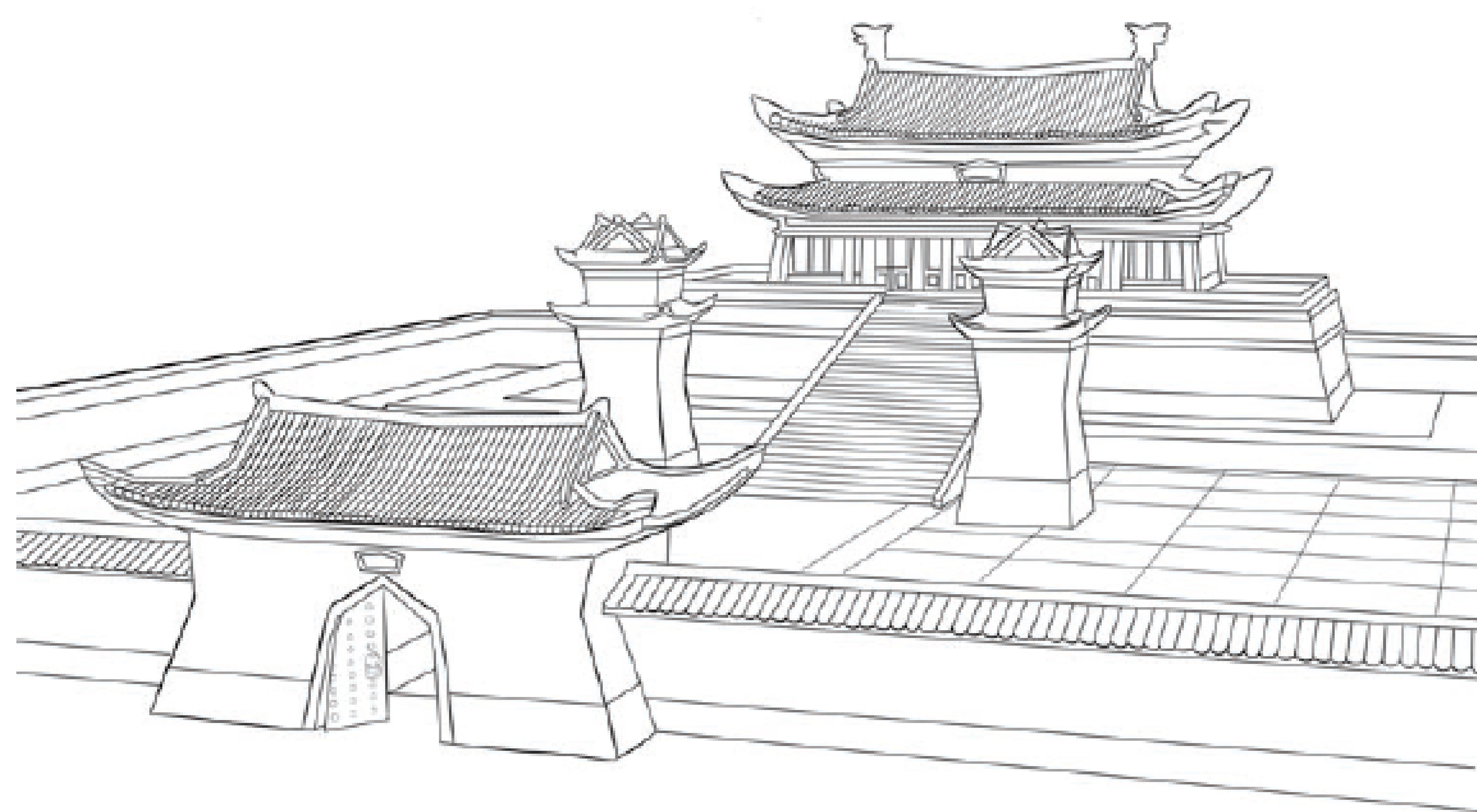


5 绘制出宫殿上方的屋顶和下方的台阶，注意屋顶和台阶的密度关系。



6 给大门和地面做一些简单的装饰，擦除多余的线条，一幅简单的宫殿场景就绘制完成了。





10.2.2　庭园的临摹

庭园是古代富贵人家在房舍旁边修筑的可用于观赏和休息的地方。下面就来看看庭园的临摹绘制。



这是一张庭园的照片，临摹绘制这种场景时，注意亭子屋角的透视关系，下面开始进行临摹绘制。



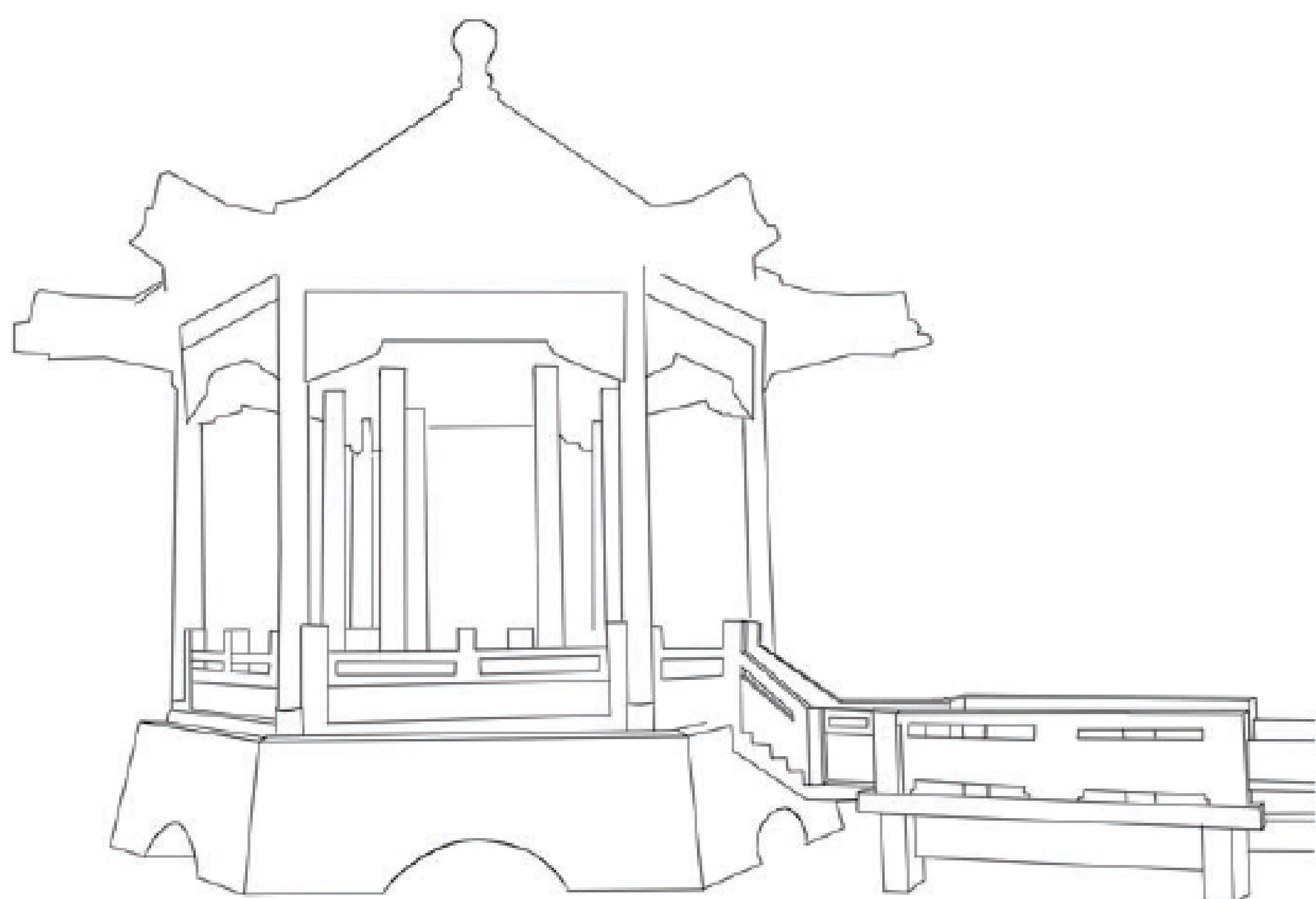
1 复制一层图层，将透明度调低，在照片上开始进行勾线，首先用两根线确定亭子的中垂线和地平线。



2 根据图片和透视原理用线条慢慢勾勒出亭子的大致形体。





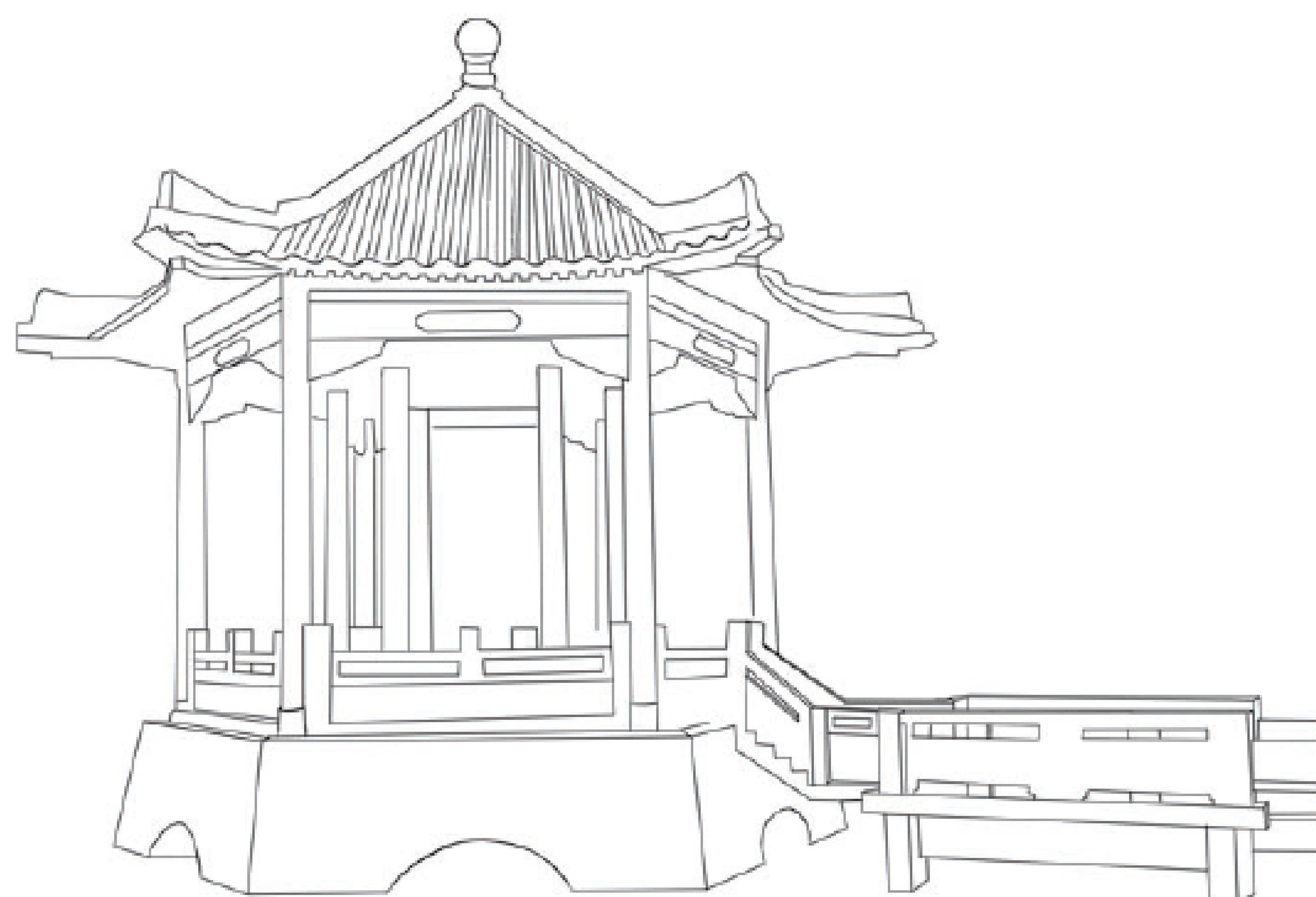


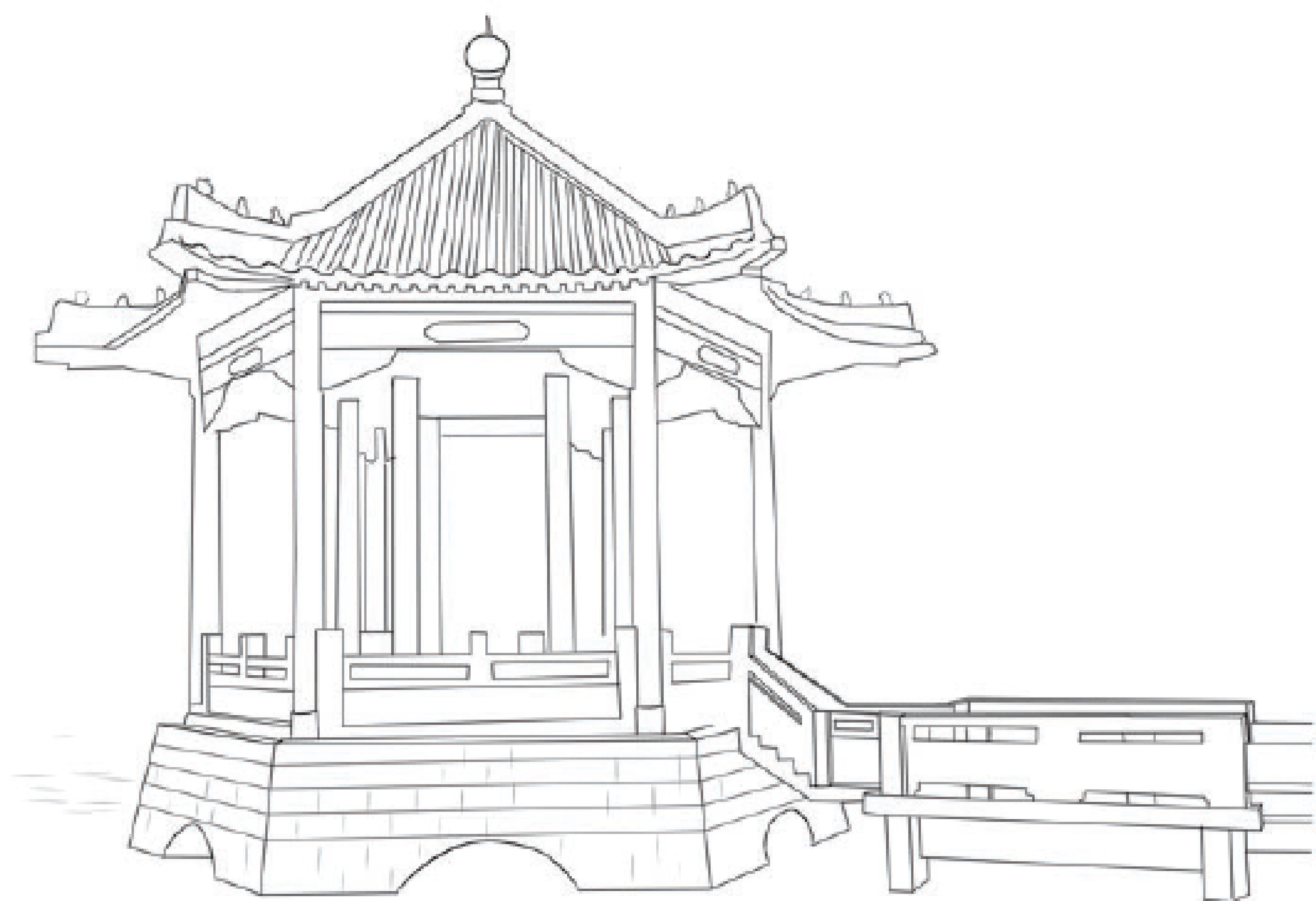
3 逐步细化亭子的轮廓和扶梯栏杆的样子。



4 继续细化亭子，将亭子的屋顶的琉璃绘制出来。





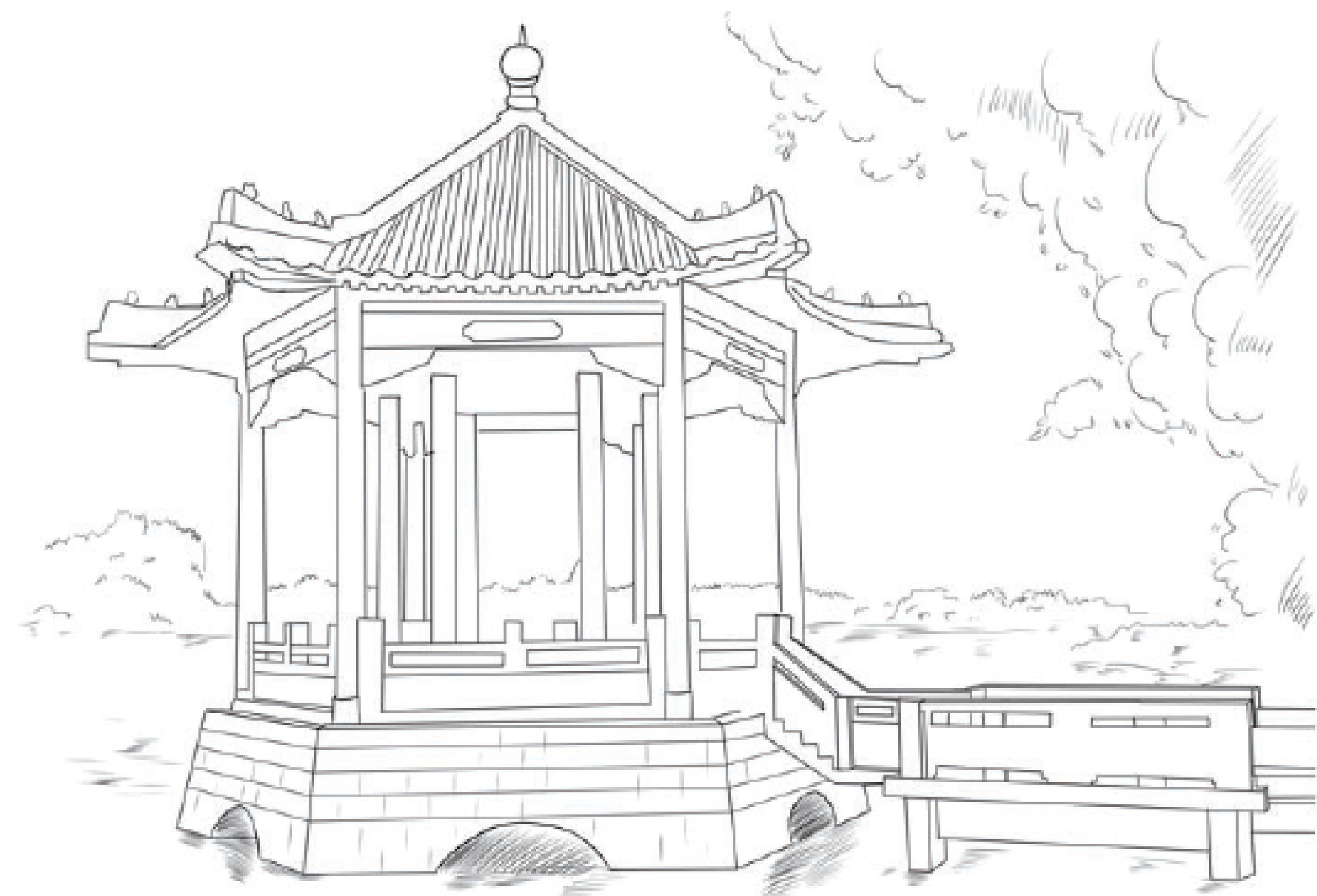


5 整理画面，添加砖块的细节线，将多余的线条擦去，一个亭子基本上完成了。



6 最后给场景添加树木和水上阴影效果，使画面丰富起来，最终效果图完成。





10.2.3　街道的临摹

古风漫画的场景除了宫殿和庭园之外，还有就是街道了。



这是一张漫画场景的图片，也可以选择一些现在仍然保留着的古时街道场景照片，注意拍摄时也要掌握一定的拍摄角度，内容要有意义，这样绘制出来的场景才会好看。

1 复制一层图层，将透明度调低，在照片上开始进行绘制。绘制出水平线和消失点，这是一个一点透视场景。



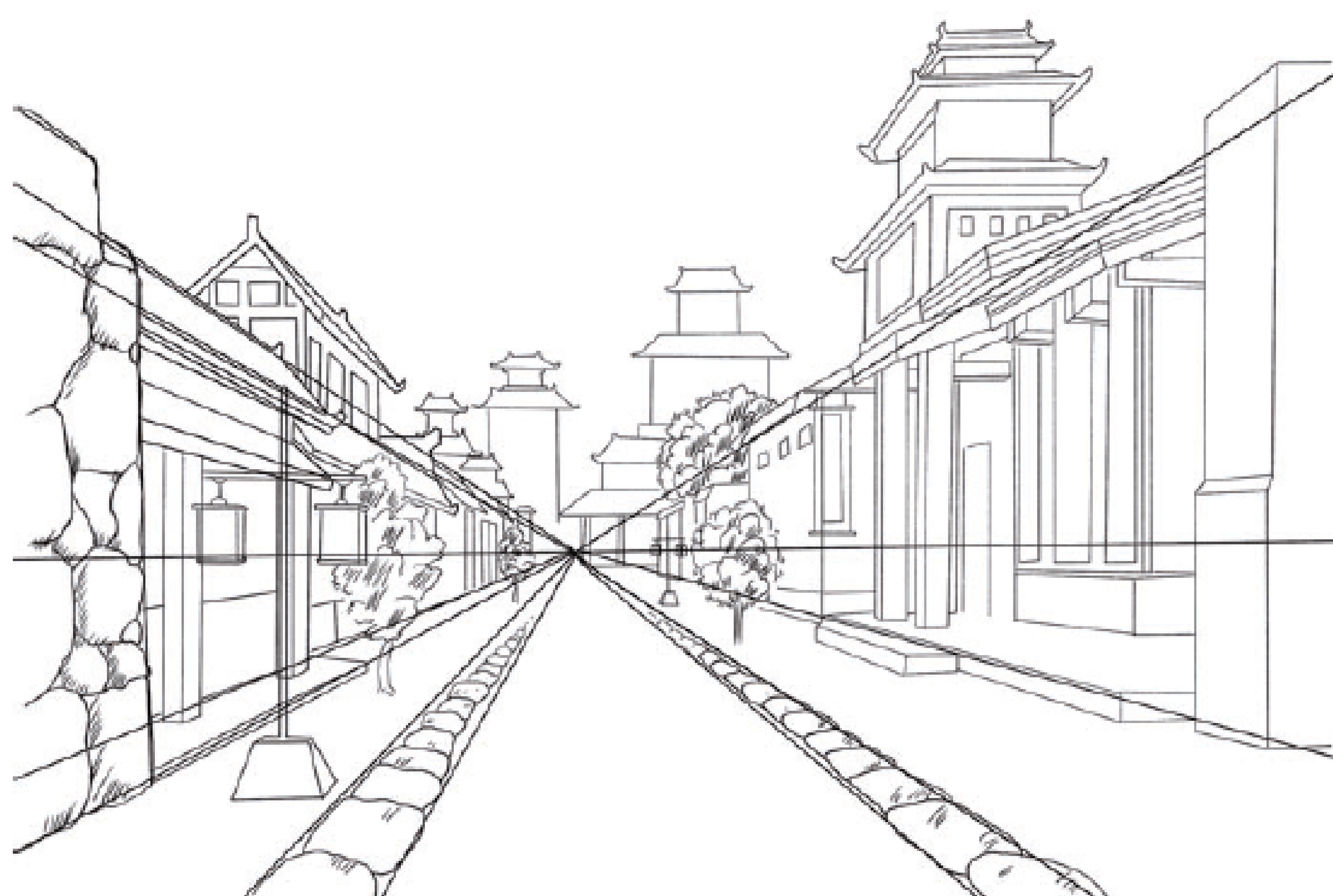


2 勾勒出场景中房屋的大致轮廓。

3 逐步细化一些房屋的细节部分，注意绘制这些建筑时尽量用直线绘制。







4 继续刻画路边的树木和路灯，细化远处的树木，给草图略加几笔线条突出层次感。



5 整理画面，添加地面的陆地砖块线，地砖是人为的，所以有一定的规律。





6 最后完善画面中一些不足的地方，擦去多余的部分，最终的效果图完成，一条带着古风古韵的街道就呈现出来了。

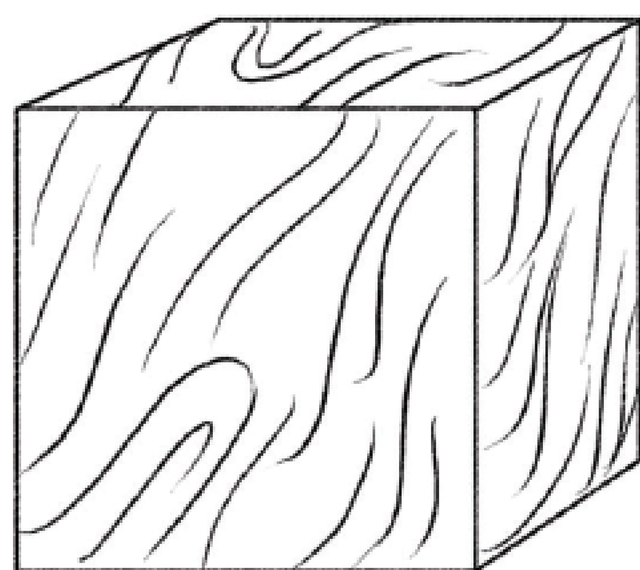


10.3 道　具

道具是场景最重要的组成部分之一，有了道具的表现，才能使场景更加丰富，更加有意义。但要绘制好道具也不是那简单的，不同的道具有着不同的质感和表现方法，下面就来看看如何表现场景中的道具。

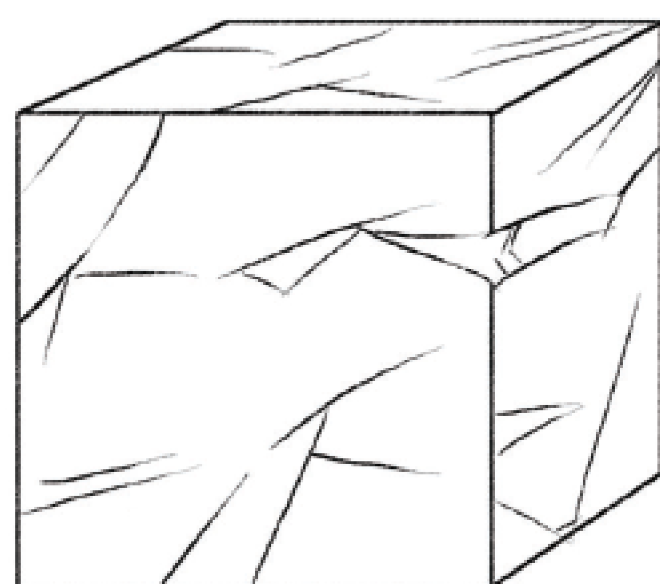
10.3.1 线条表现物体的质感

质感就是指物品的材质和质量带给人的感觉，通过不同的线条可以给物体表现出不同的质感，下面就来看看如何运用线条来表现物体的材质。



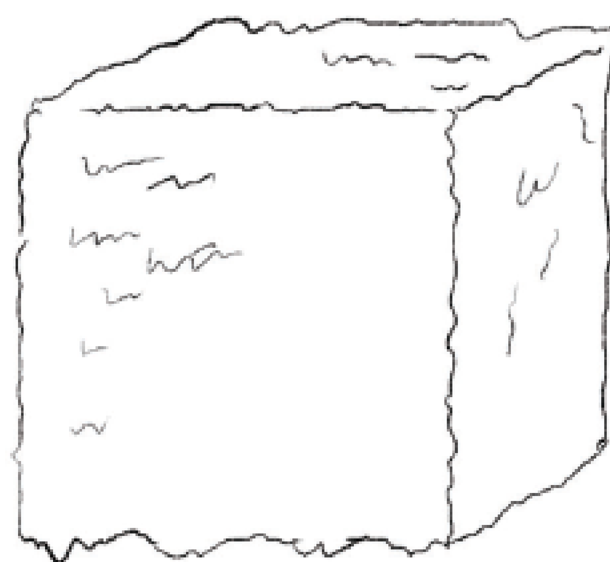
曲线纹理的线条表现

方形边缘坚硬，内部曲线纹理体现木头质感。



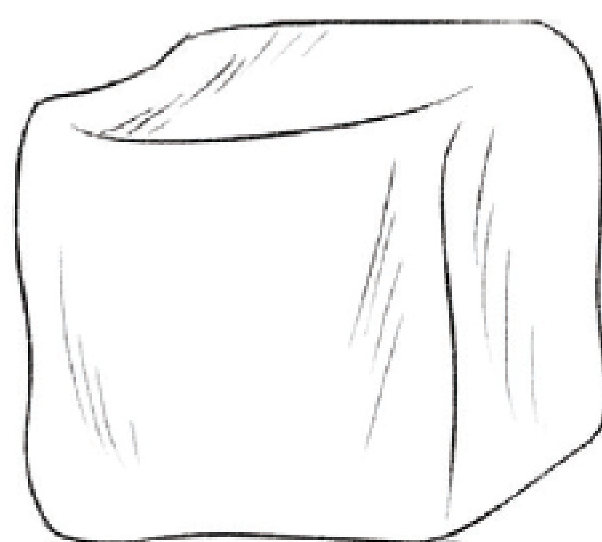
岩石质感的线条表现

正方形的边缘非常坚硬，内部的直线纹理表现出岩石质感。



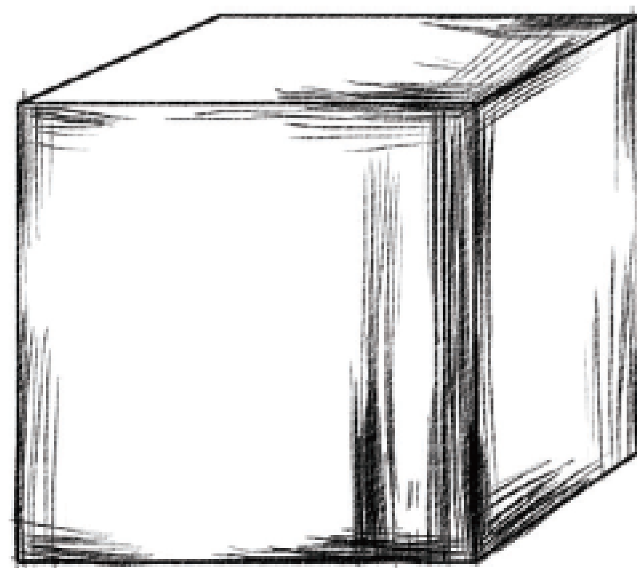
毛皮质感的线条表现

正方形的边缘呈现锯齿状，内部有细细的曲线，表现出毛绒感。



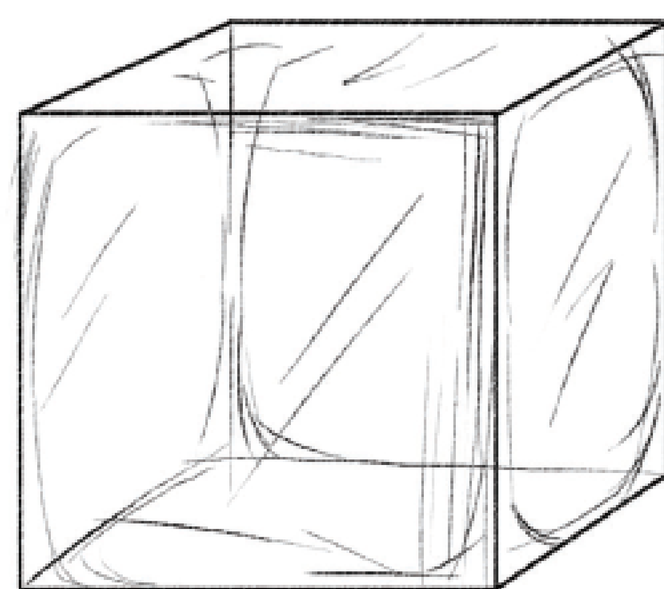
粗糙的线条表现

方形的边缘十分柔软，内部排线粗糙，给人以胶质之感。



金属质感的线条表现

利用光影和横竖直线表现出方形的金属质感。



玻璃质感的线条表现

利用光影和各种线条表现正方形的玻璃质感。

10.3.2 动、植物的绘制

在场景中可用许多的物体来丰富场景的气氛，如动物和植物，这些不被关注的东西往往是表现场景气氛最关键的物体，下面来看看动、植物的绘制方法和表现方式。

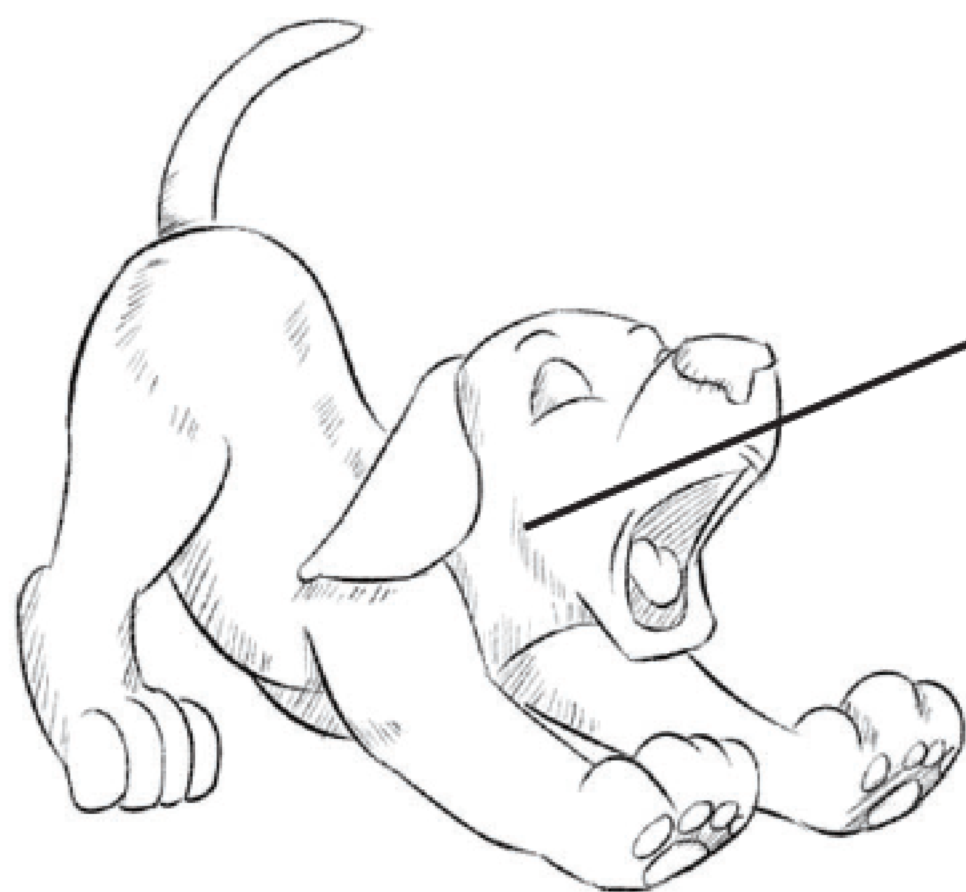
动物案例绘制1



1 首先用直线勾勒出小狗的大致外形轮廓。



2 根据前面的草图细化小狗的细节部分，绘制出眼睛、嘴巴和脚掌。

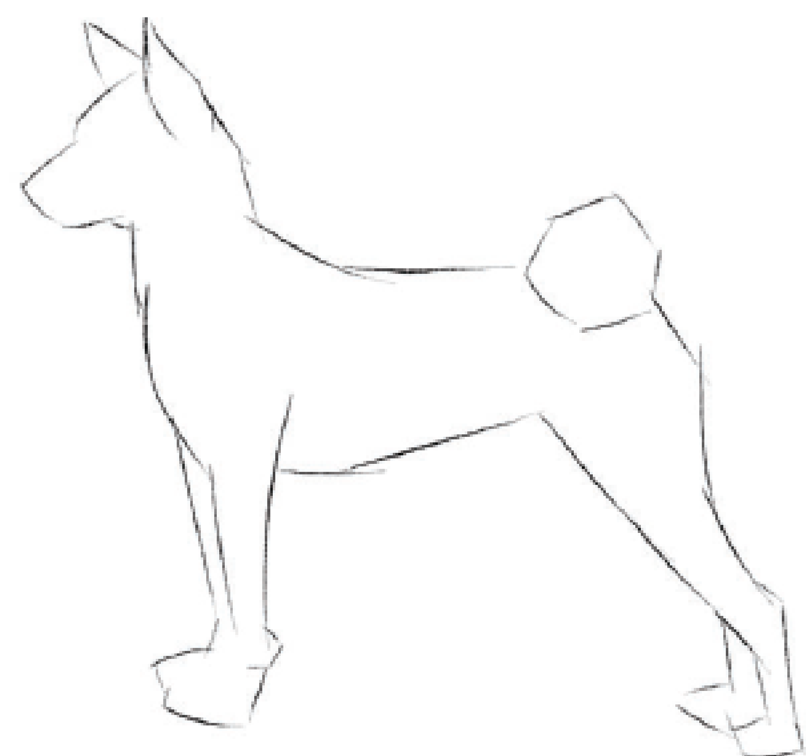


3 整理画面，擦去多余的线条，绘制出小狗的毛皮，给嘴巴添加阴影，小狗绘制完成。

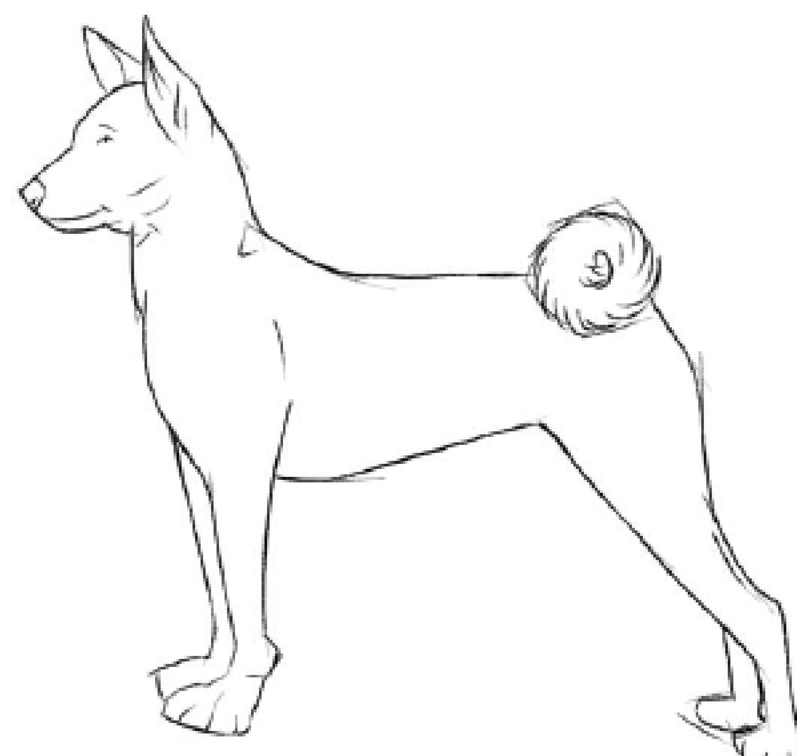


浅浅的毛皮可用细小的线条表现出来。

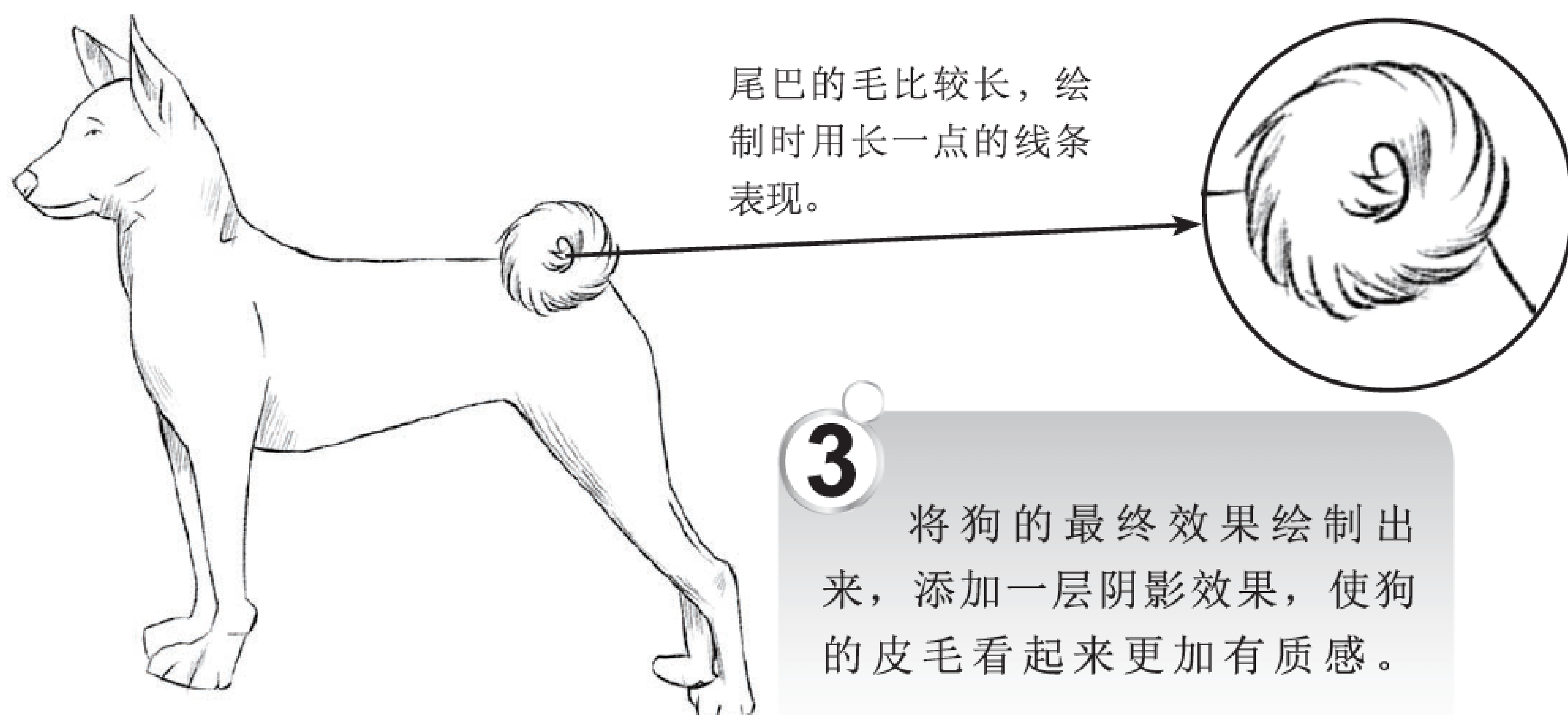
动物案例绘制2



1 绘制一条成熟常见的狗时注意狗的四条腿比较长而且瘦。



2 根据草图绘制出狗的线条，注意成熟狗的肌肉比较明显。



3 将狗的最终效果绘制出来，添加一层阴影效果，使狗的皮毛看起来更加有质感。

动物案例绘制3



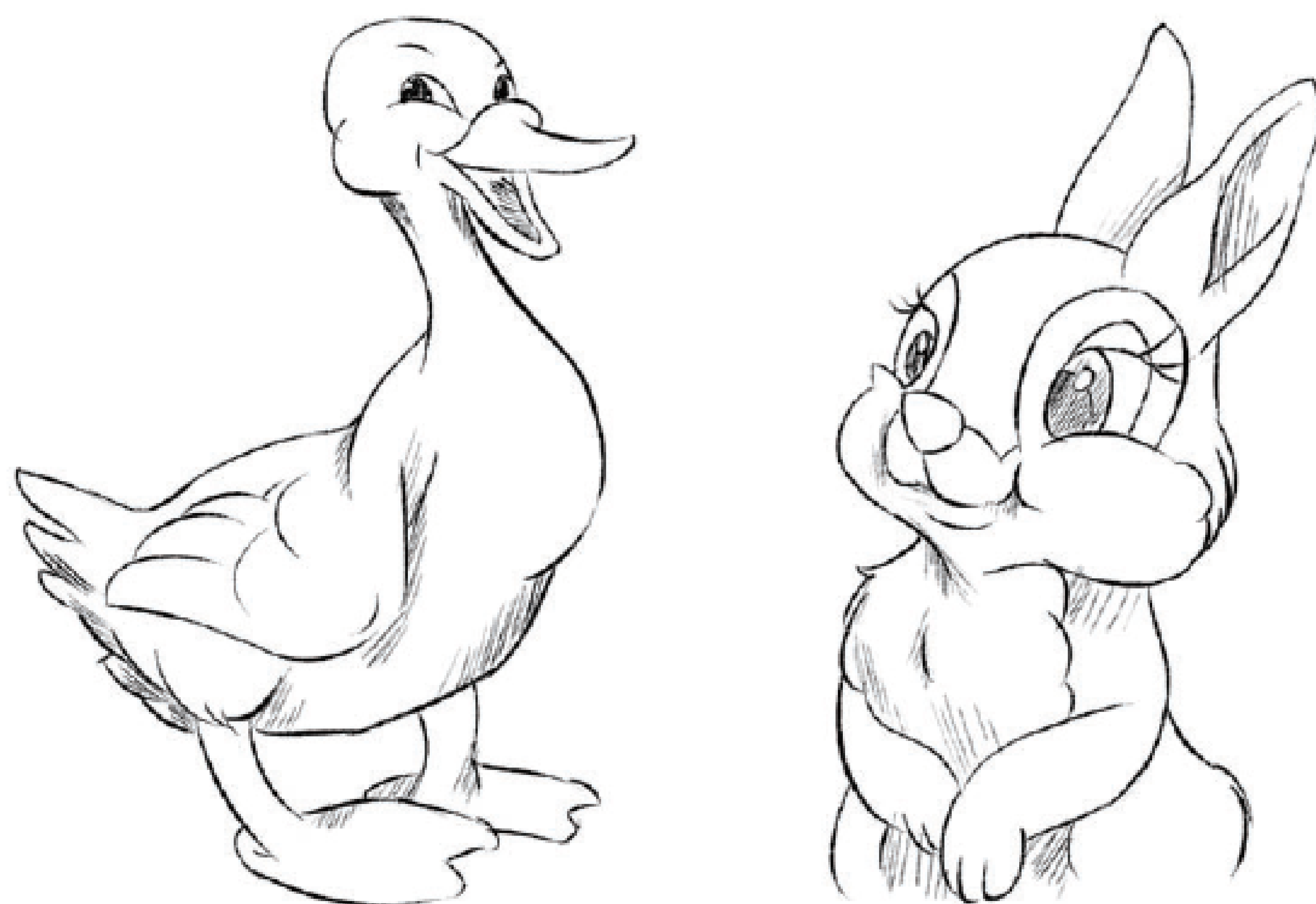
1 首先用线条勾勒出小鸟的大致样式。

2 逐步细化小鸟的眼睛和羽毛。

3 添加阴影，进一步完善小鸟的细节。

漫画中动物夸张的动态

漫画中，动物往往是当作宠物来描绘的，一个动物的出现必然有它重要的角色地位，所以有时候动物不只是场景中的布置，有时候还在故事中占有主导地位。

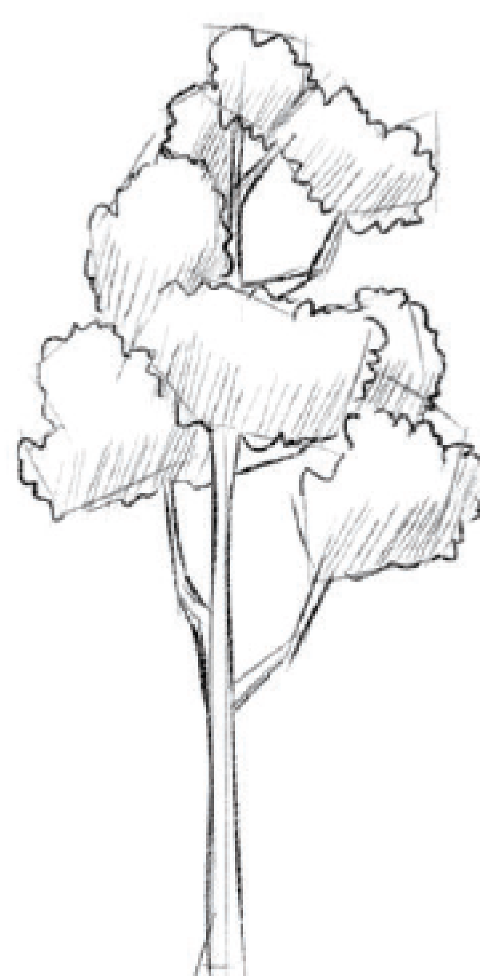




植物案例绘制1









1 首先勾勒出树木的大致样式。

2 用不规则的曲线绘制出茂叶。

3 绘制出浅浅的阴影效果。

4 进一步细化阴影的明暗度。



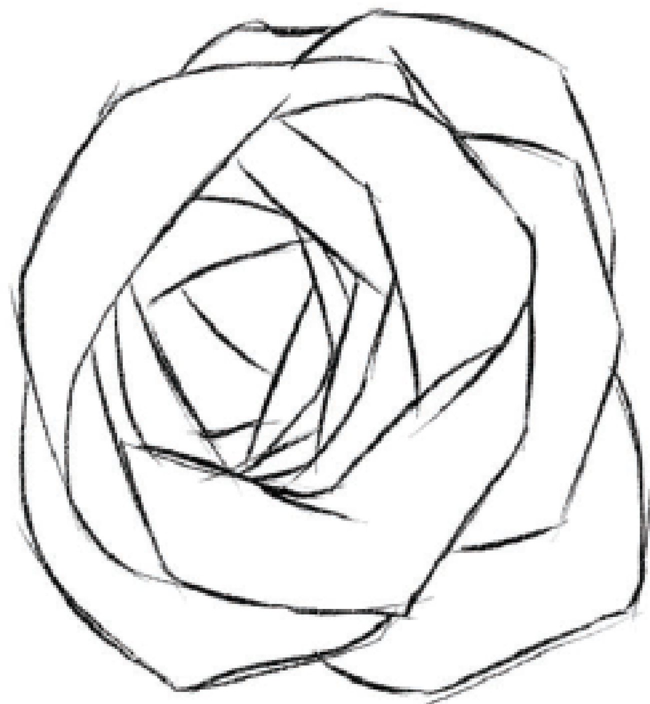
使用灰色的块状绘制树木的效果图，虽然没有明暗过渡，但光影的方向一定要正确。



使用线条绘制的树木的效果图，是在素描中比较常见的绘制方法，有明暗过渡的阴影。

植物案例绘制2





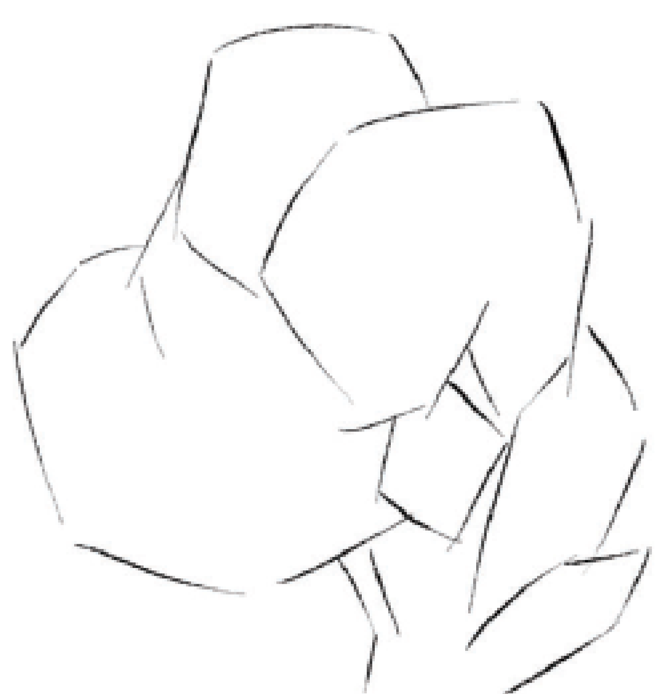


1 首先用线条勾勒出花朵的大致样式。

2 根据草图用圆润一点的线条细化花瓣。

3 绘制出阴影效果，增强花瓣的立体感。

植物案例绘制3





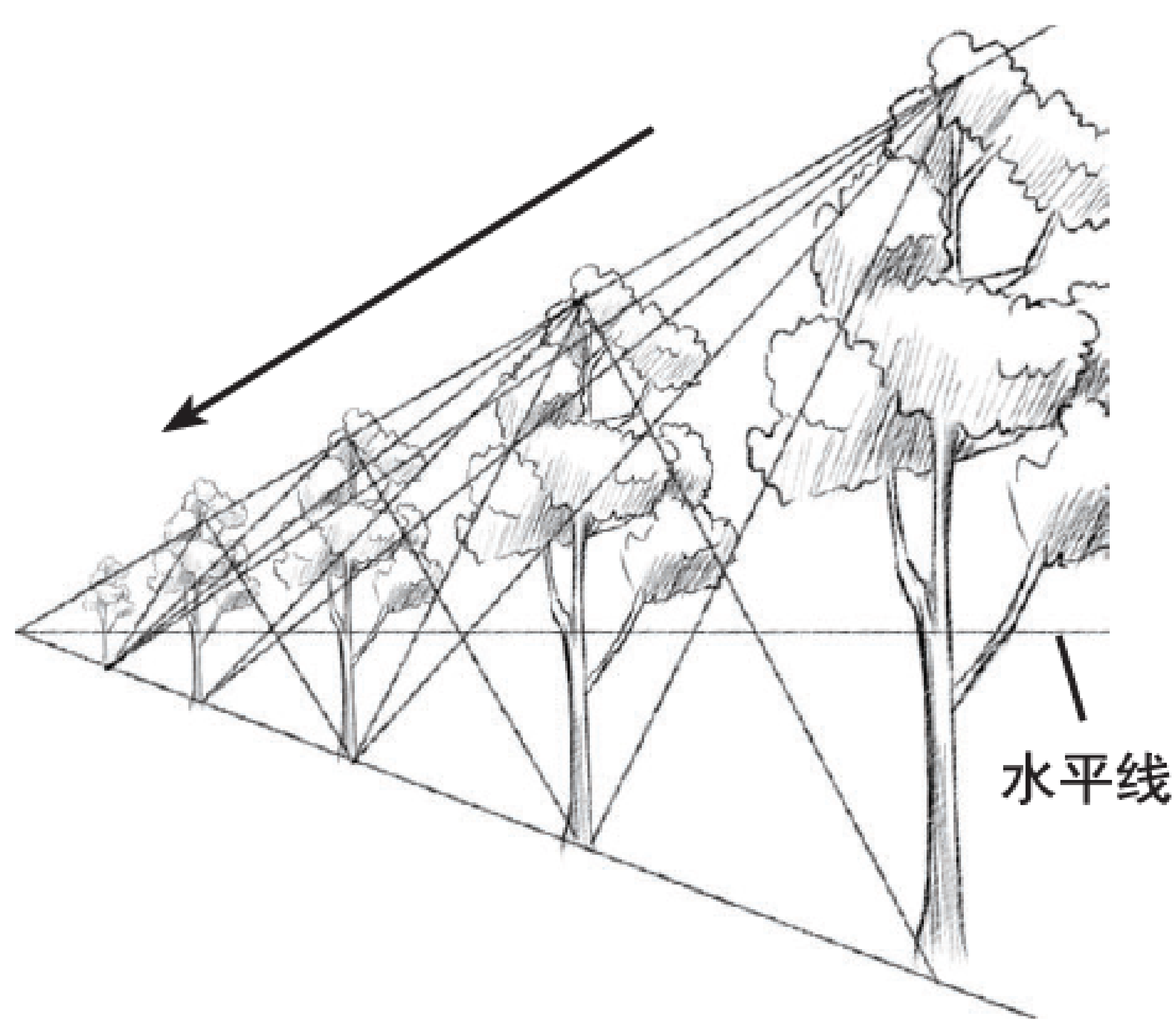


1 绘制大簇树木灌丛，勾勒线条的范围变大。

2 逐步细化茂密的叶子，给根部添加石头和小草。

3 绘制出有明暗过渡的阴影效果。

设计简单的自然场景



在绘制有树木的场景时，有时候一排树木会很整齐，这时候要利用到前面所学到的透视原理来分析绘制树木的位置，一般人工的草木风景都会有一定的规律，绘制时就要注意远近和大小的透视关系了。



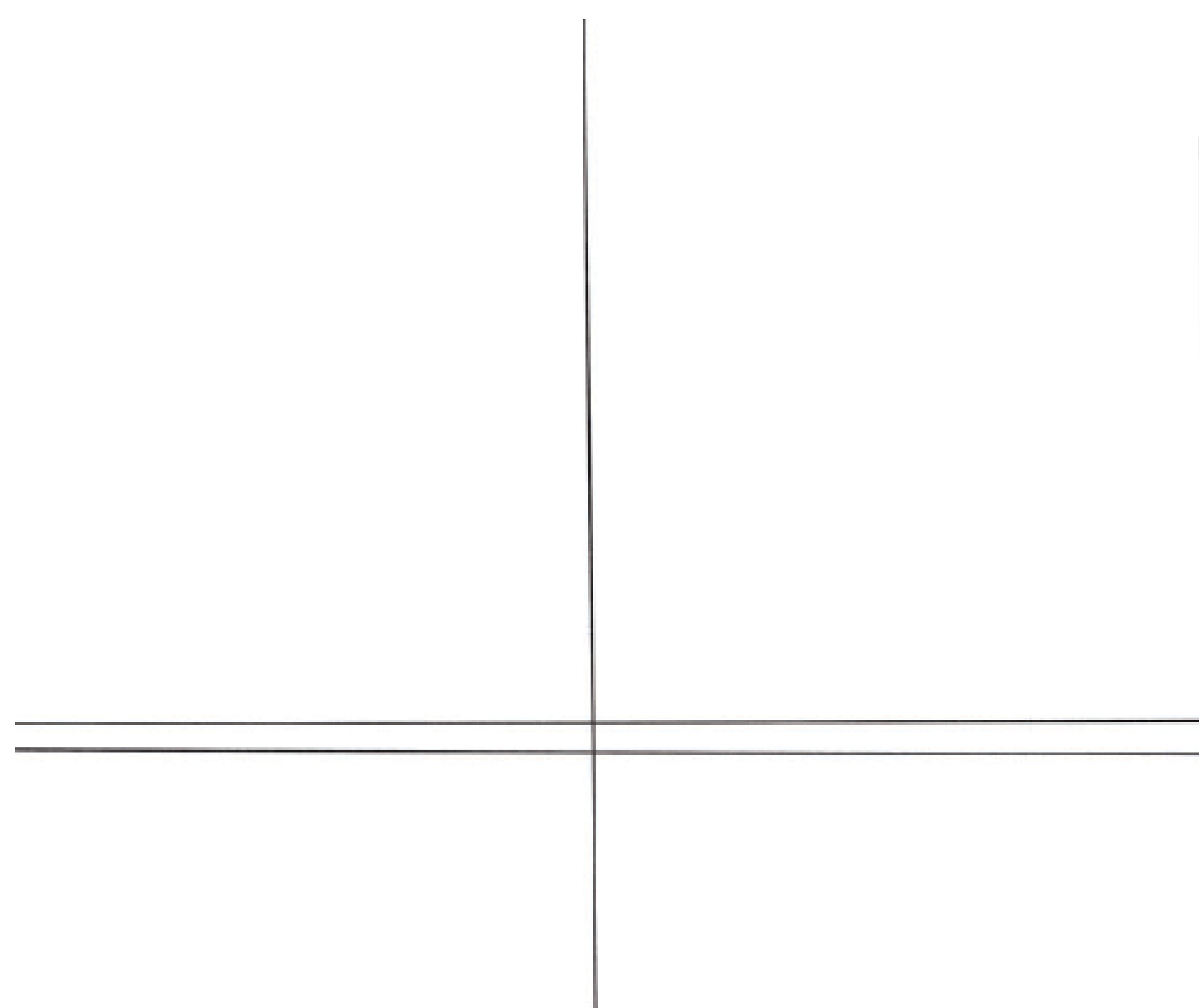
利用几株树木和灌木丛简单的绘制出自然场景，注意要根据透视原理来绘制，除了前面所学到的透视关系，还要了解物体远近的清晰程度，如离视线越远的地方，物体就会变得越模糊不清，这些都是场景必须要了解的基本知识。

在生活中要多观察，多临摹，这样才能够绘制出漂亮的场景。

10.4 人物与场景的结合

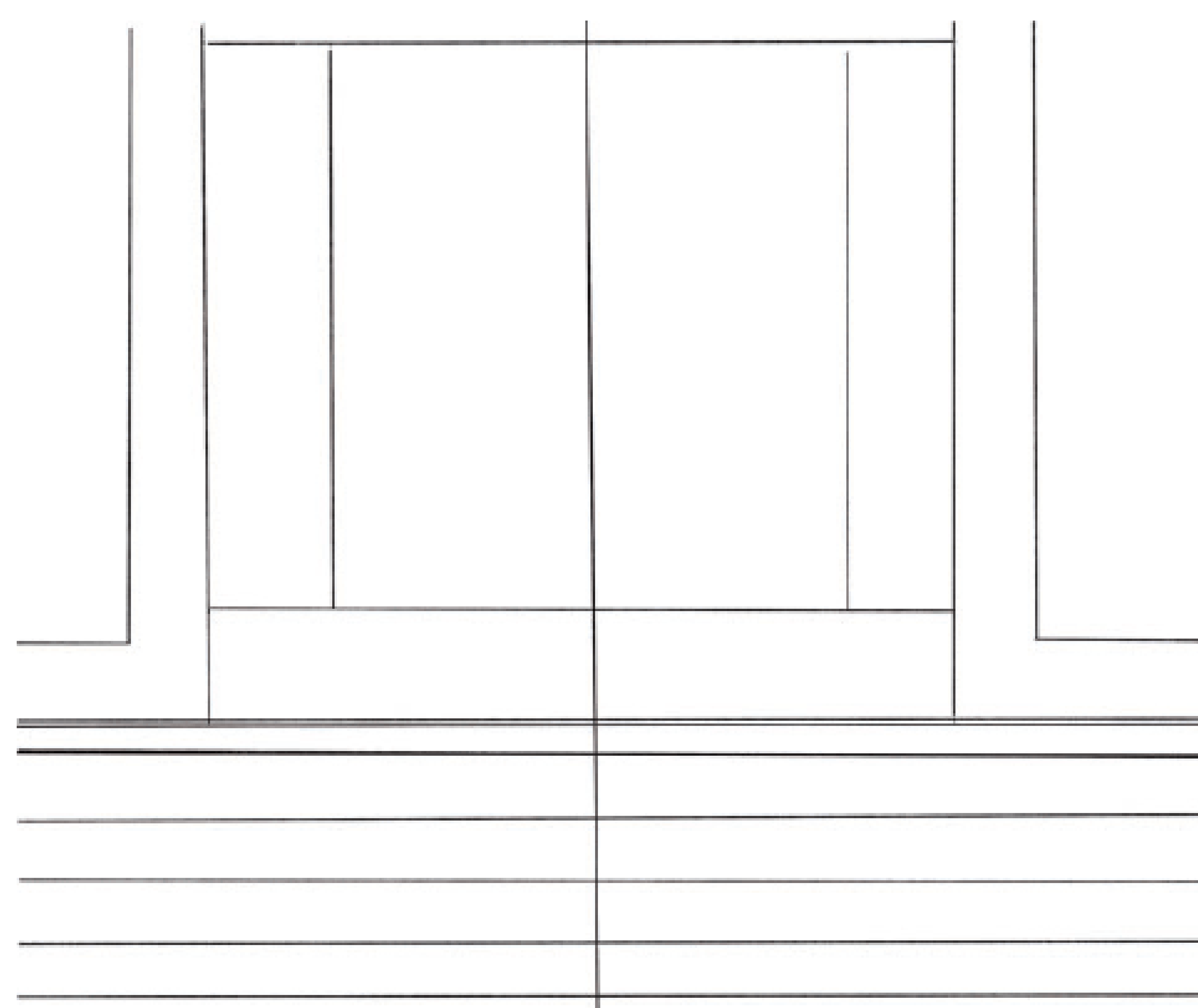
通过前面学习到的知识，可以结合人物开始绘制出一幅完整的作品，下面就通过三个生活中比较常见的场景进行实例讲解。

10.4.1 坐在门前的少年



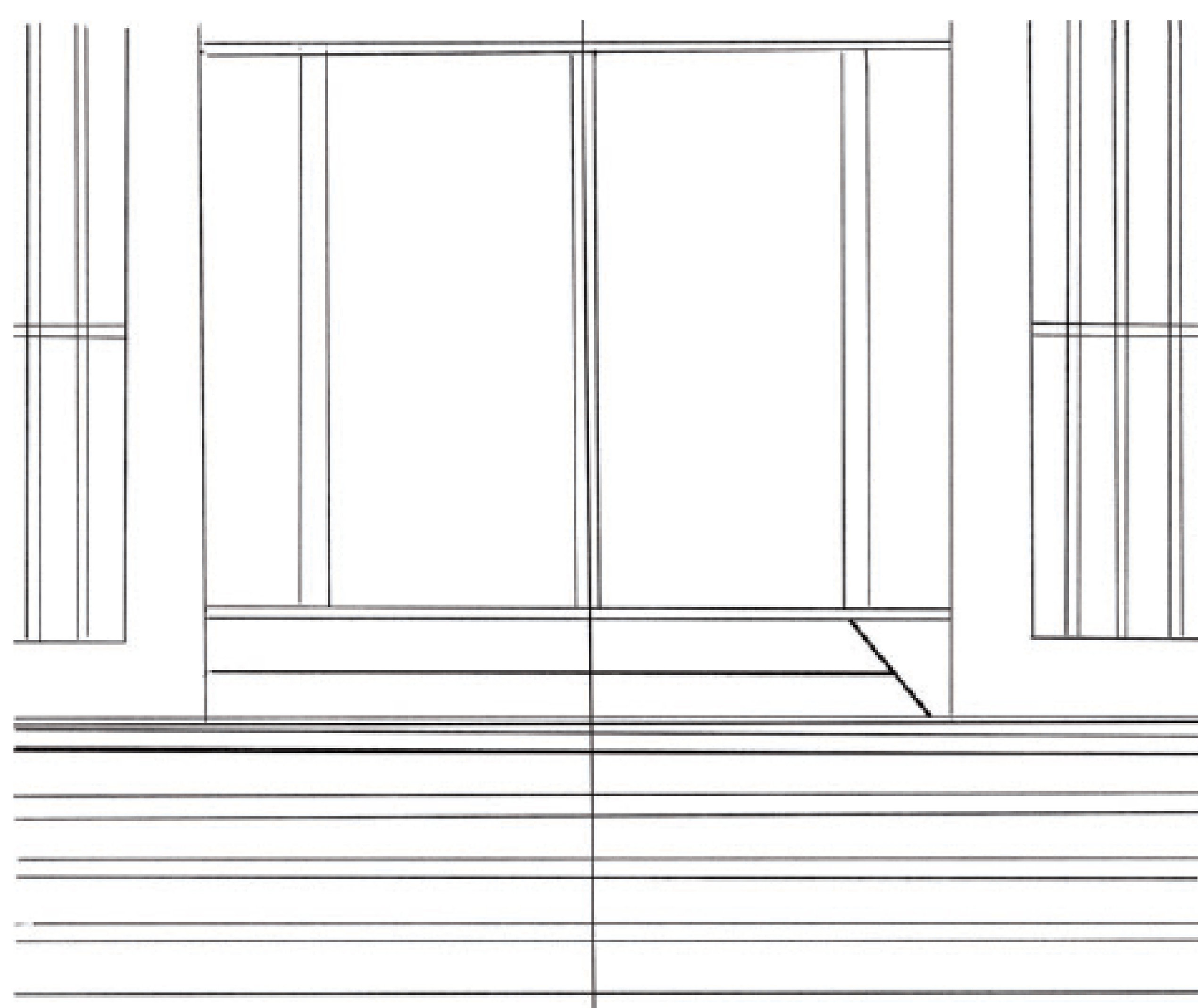
1 首先构思一个门前的场景，用线条简单的确定门的中垂线和地平线。





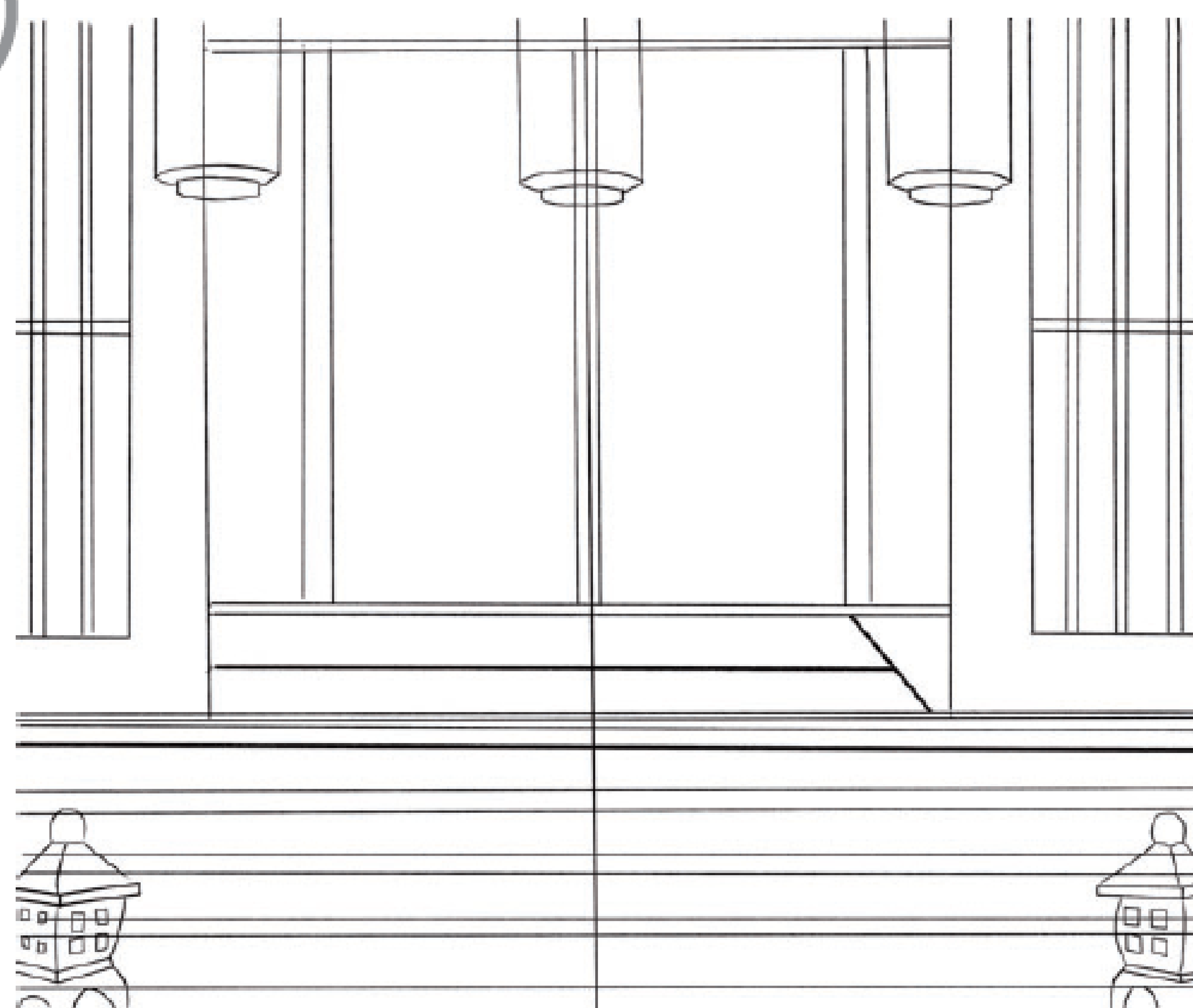
2 简单的勾勒出门和门前的台阶，注意要用直线进行绘制。





3 在上一步的基础上，对门和台阶以及屋内进行细化。

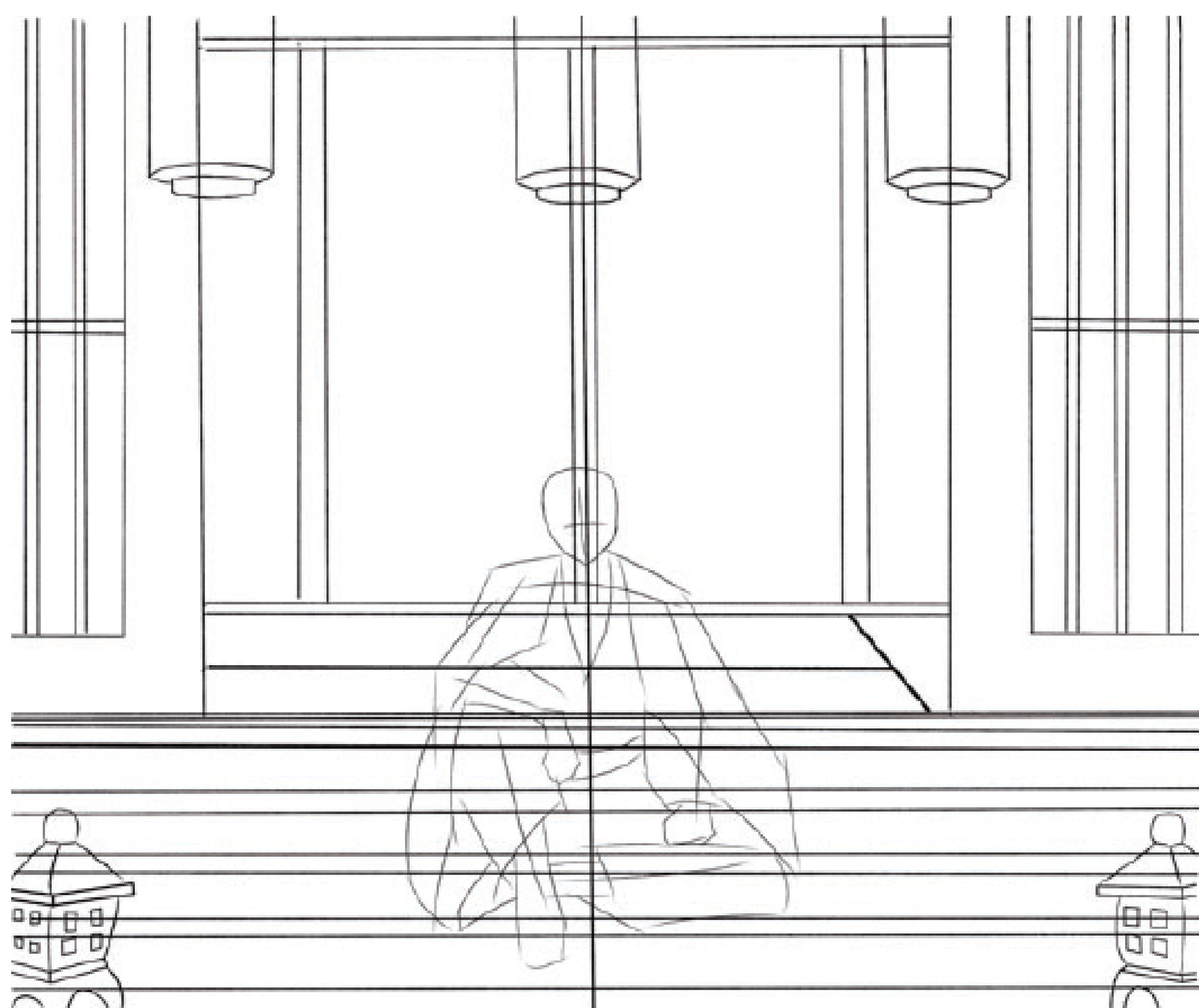






4 在门前画三个灯笼和石台做装饰，一个简单的门前场景就完成了。





5

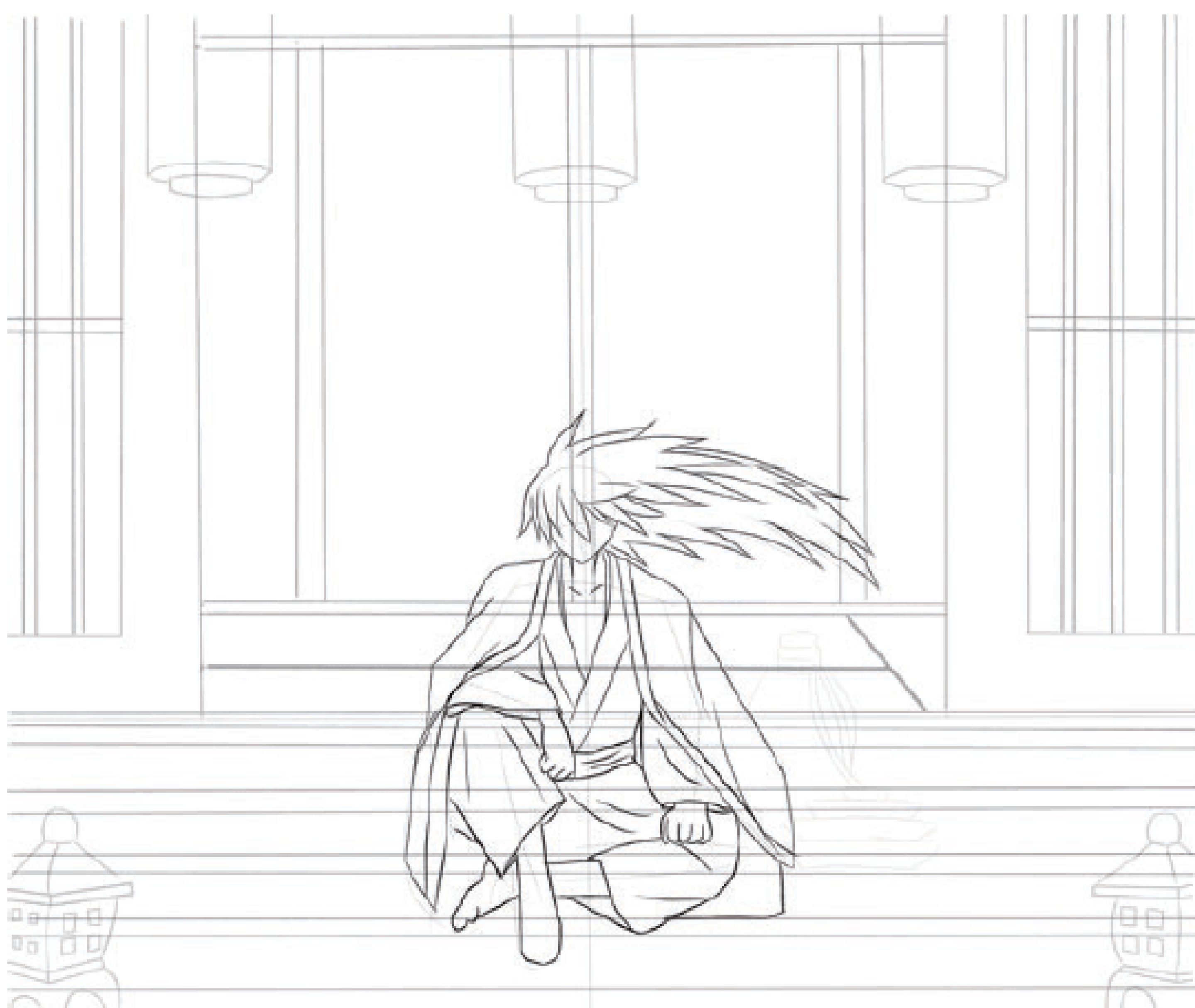
给场景添加人物，首先勾勒出人物的大致形体，注意肩部的透视。



6

根据人体刻画出人物的头发和人物身旁的东西。





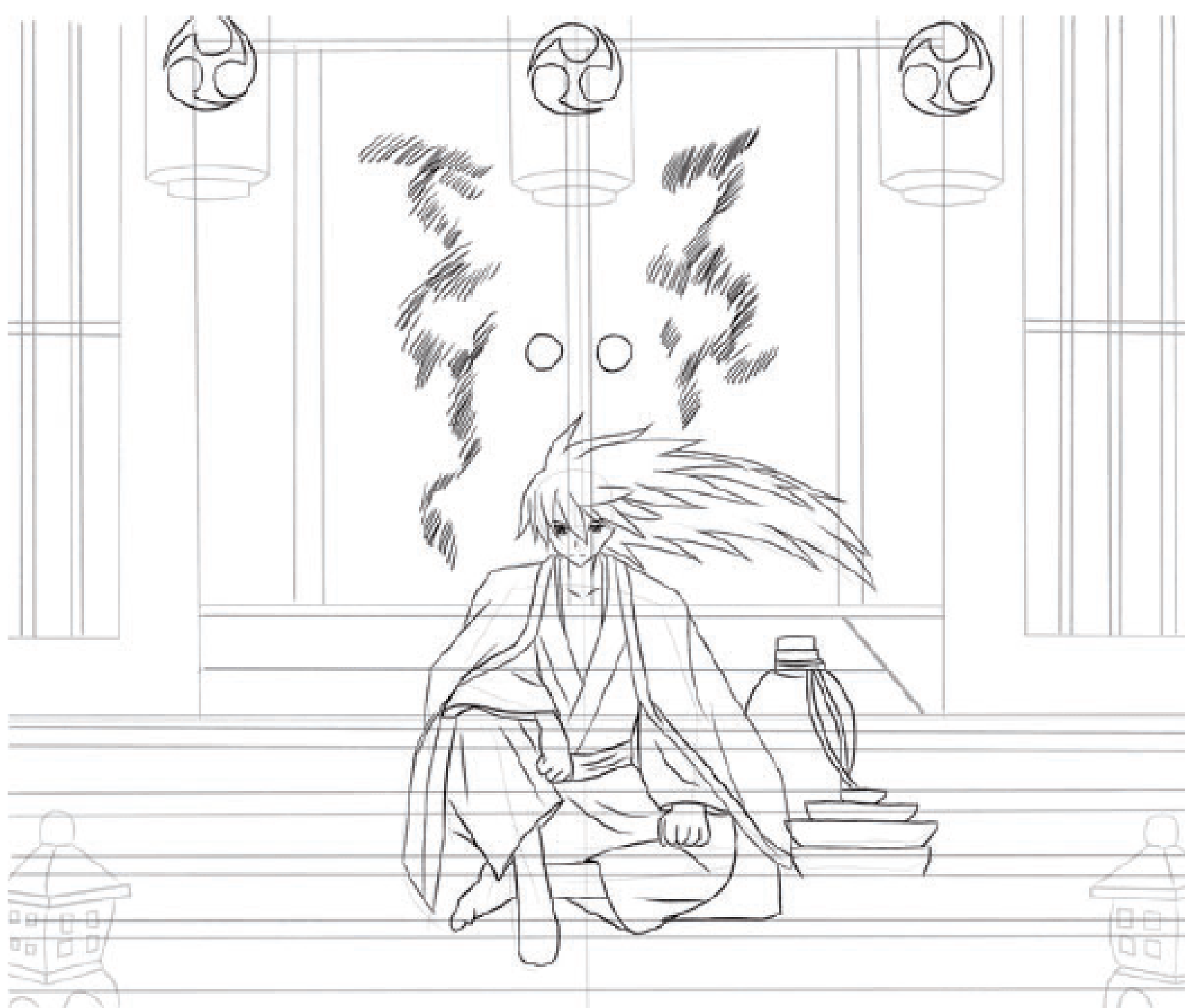
7

根据草图用干净的线条绘制人物的最终线稿，注意线条要流畅，人物的四肢姿态要协调。



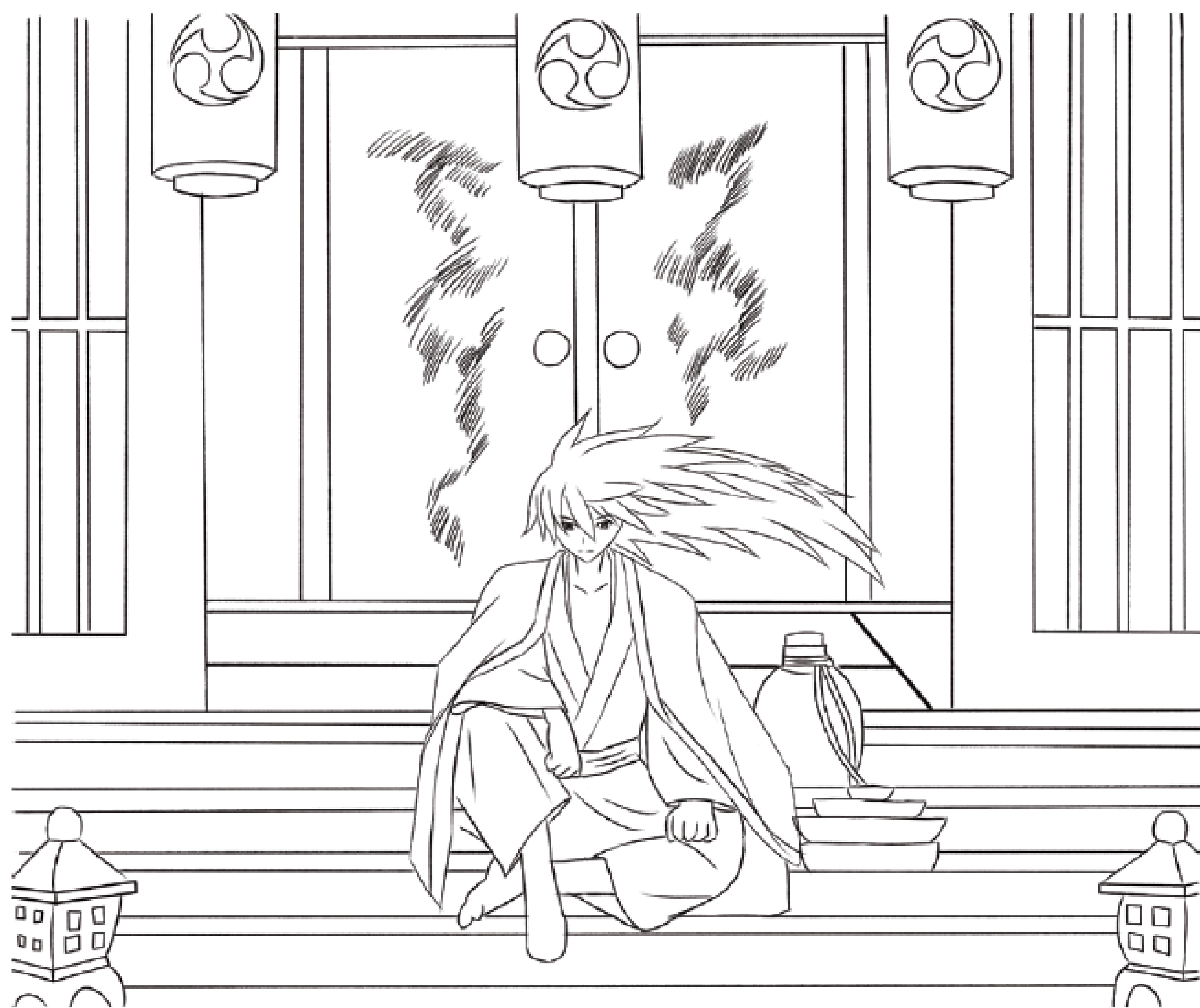
8

绘制出人物的五官，以及给屋内和灯笼上绘制一些图案做装饰，使画面更加唯美。



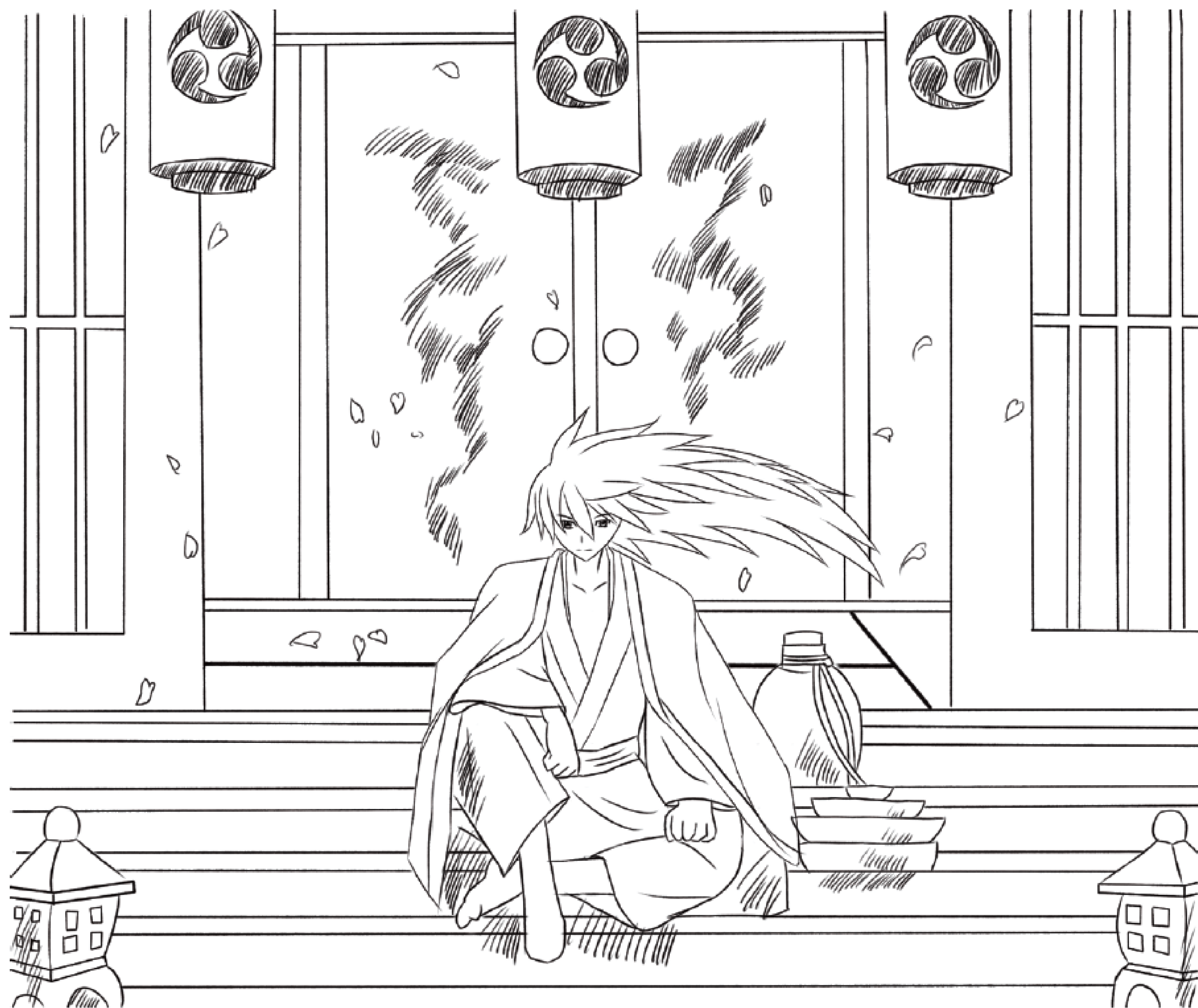






9 整理画面，擦去多余的线条，一个坐在门前喝酒的少年就绘制完成了。

10 给场景添加一层阴影，注意灯光是从灯笼和屋内传出的，再绘制一些花瓣做场景的气氛装饰，调整画面不当的地方，最终效果图完成。绘制这种场景时，主要把握的是场景前后的透视关系。



10.4.2 走廊里睡觉的孩子

1

首先勾勒出一条地平线和中垂线，确定场景的构图。



2

在上一步的基础上绘制出走廊外场景的大致轮廓。



3

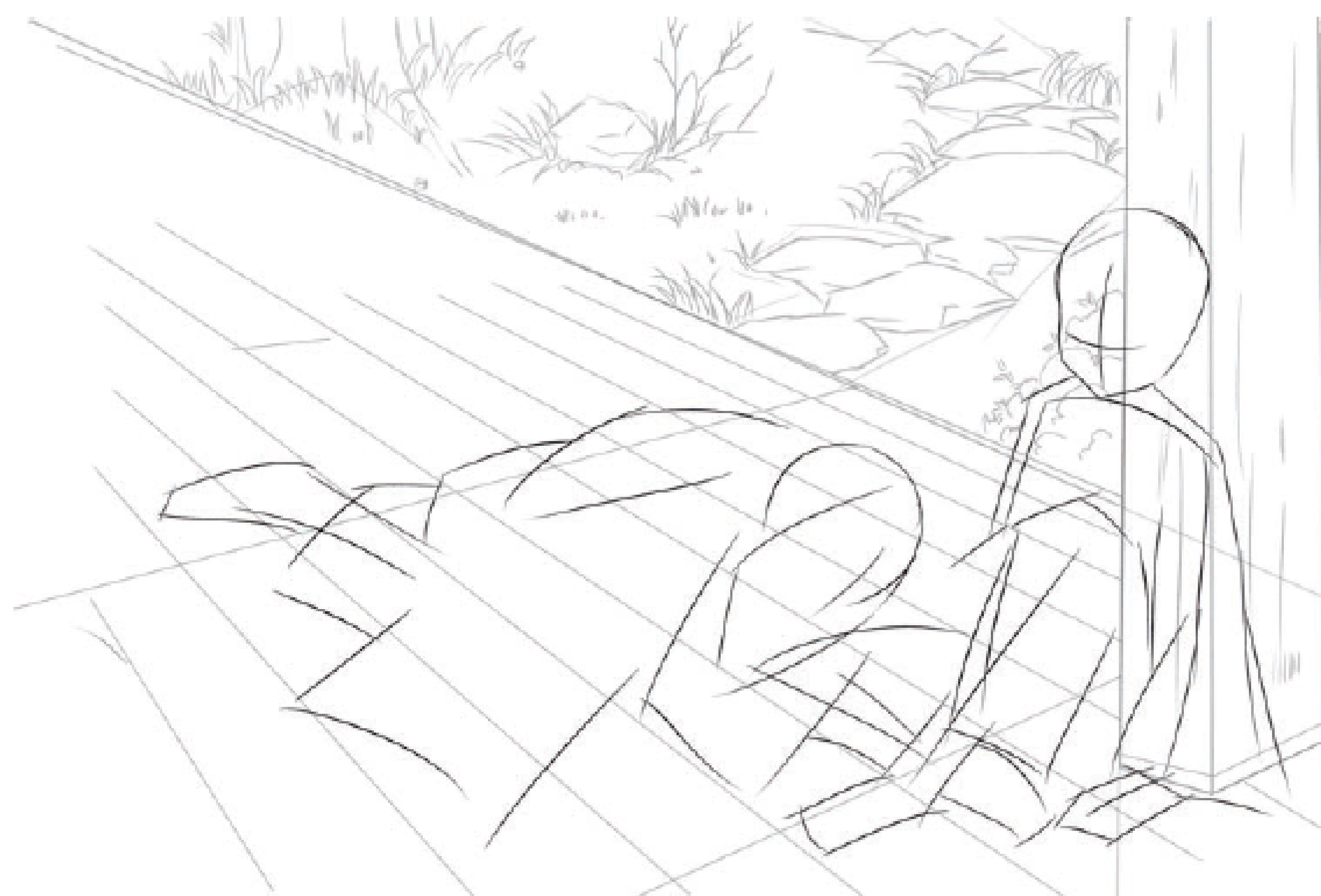
进一步细化走廊外的石头和草木，以及走廊的地板。



4

继续刻画场景的细节部分，将道路的凹凸不平感用不规则的线条表现出来，适当地给树木添加线条以突显树木的层次感。



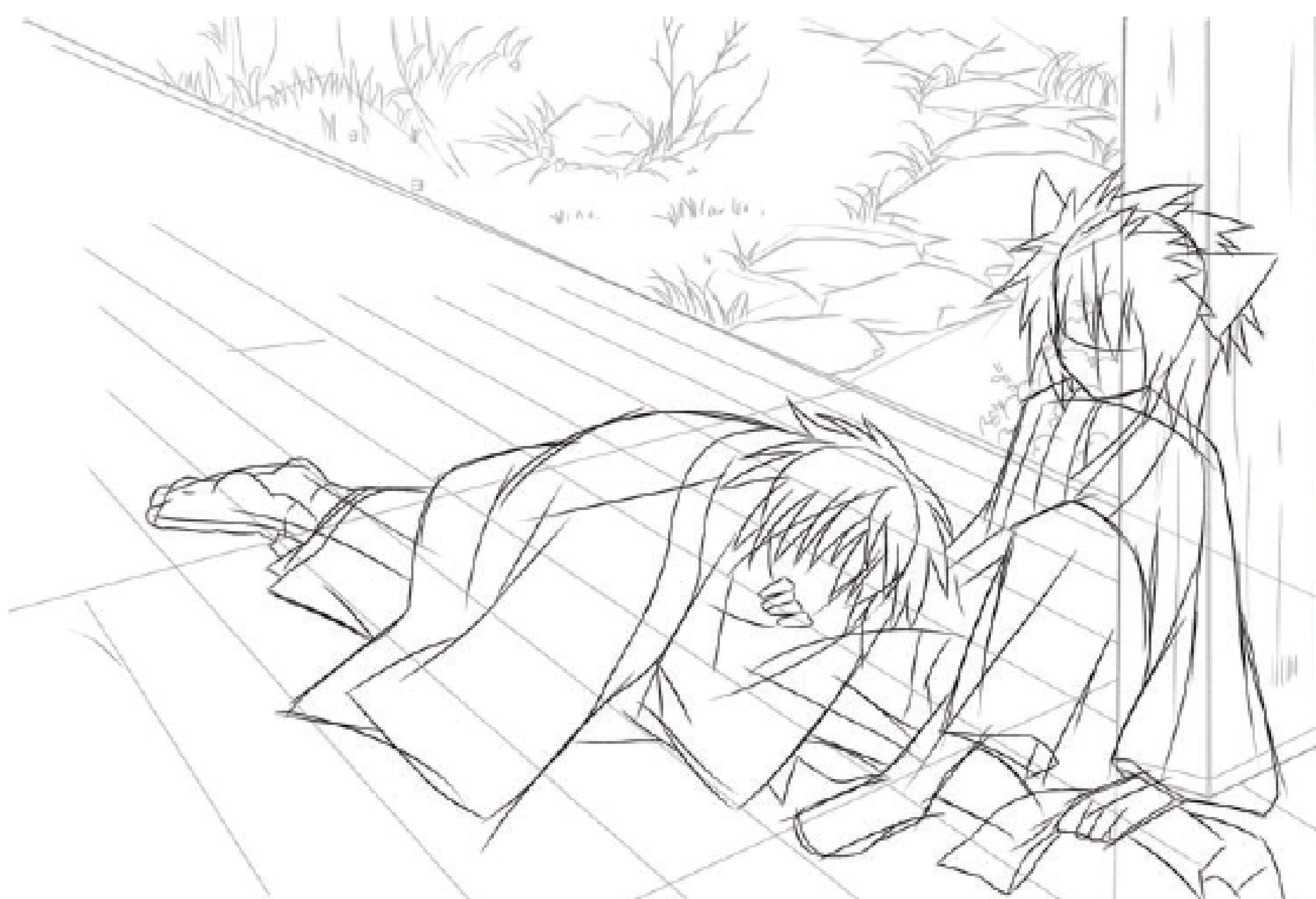




5 给场景添加人物，用线条简单的勾勒出人物的大致轮廓。



6 在人物身体的基础上给人物添加头发和衣服褶皱。





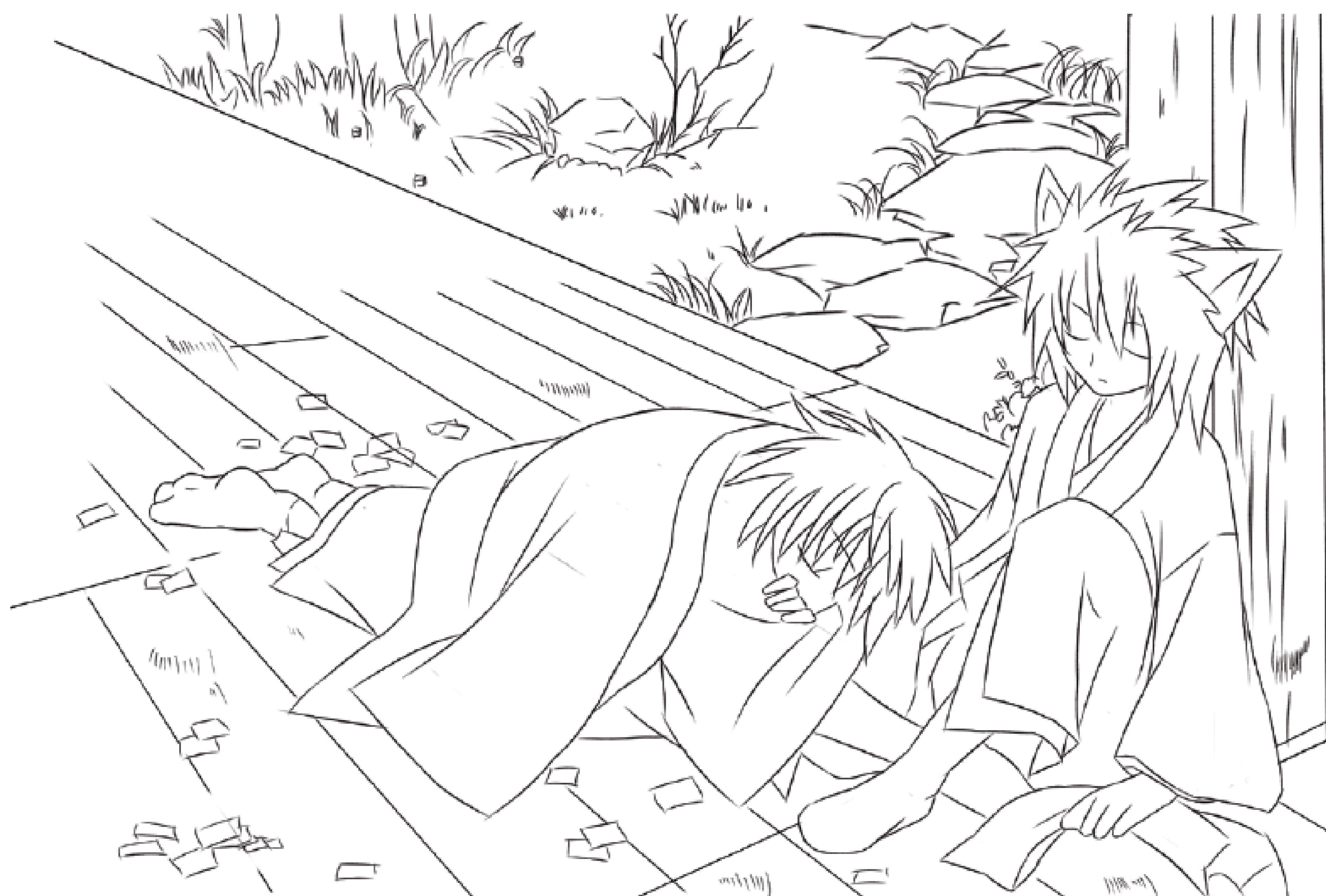


7 根据草图绘制人物的最终线稿，注意人物的形态动作要正确。



8 绘制出人物的五官表情，因为人物是睡着的，所以表情比较平静，人物的最终效果完成。



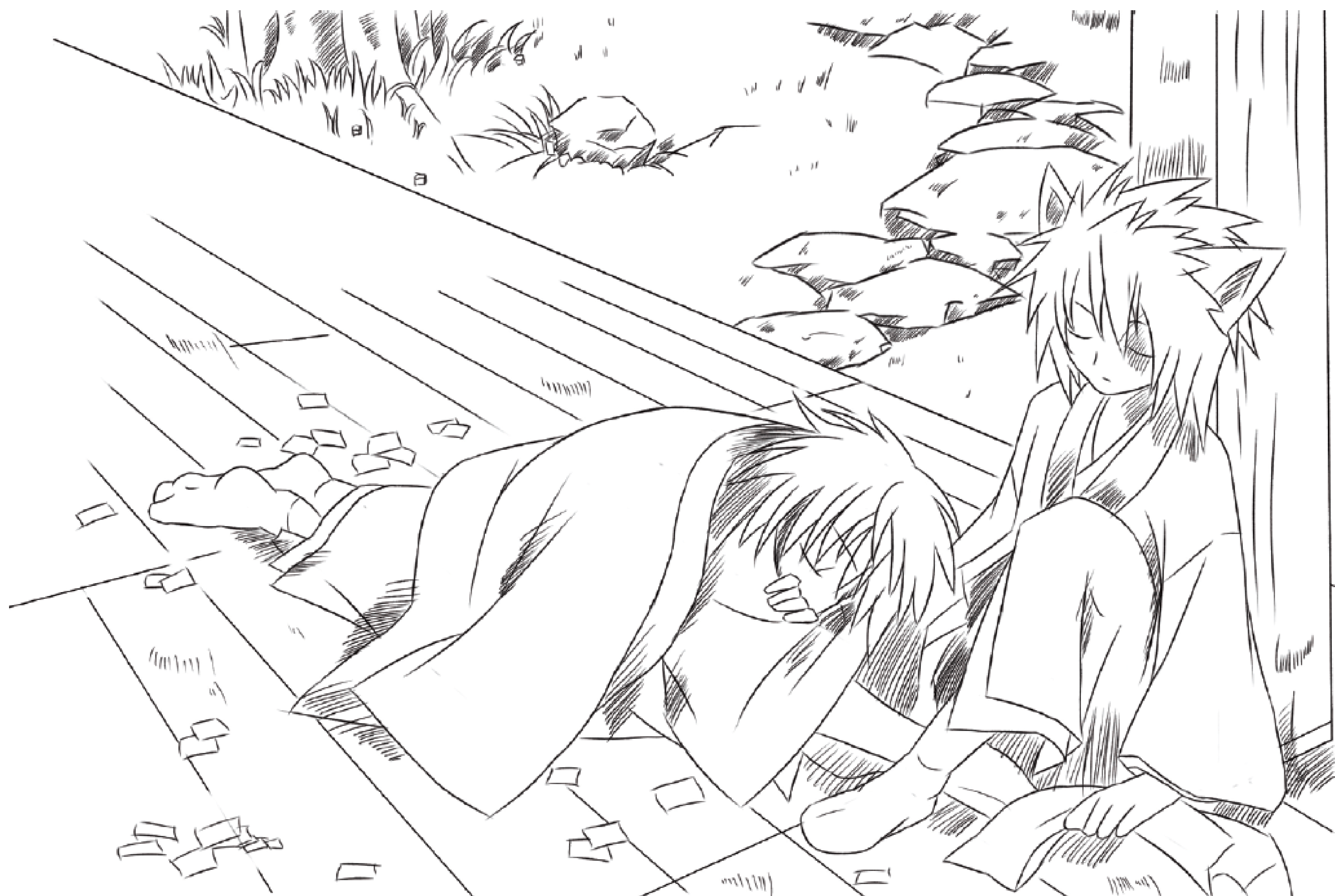


9

人物绘制完成，回到场景中来，给走廊里绘制东西做装饰，使场景的环境更加完整。

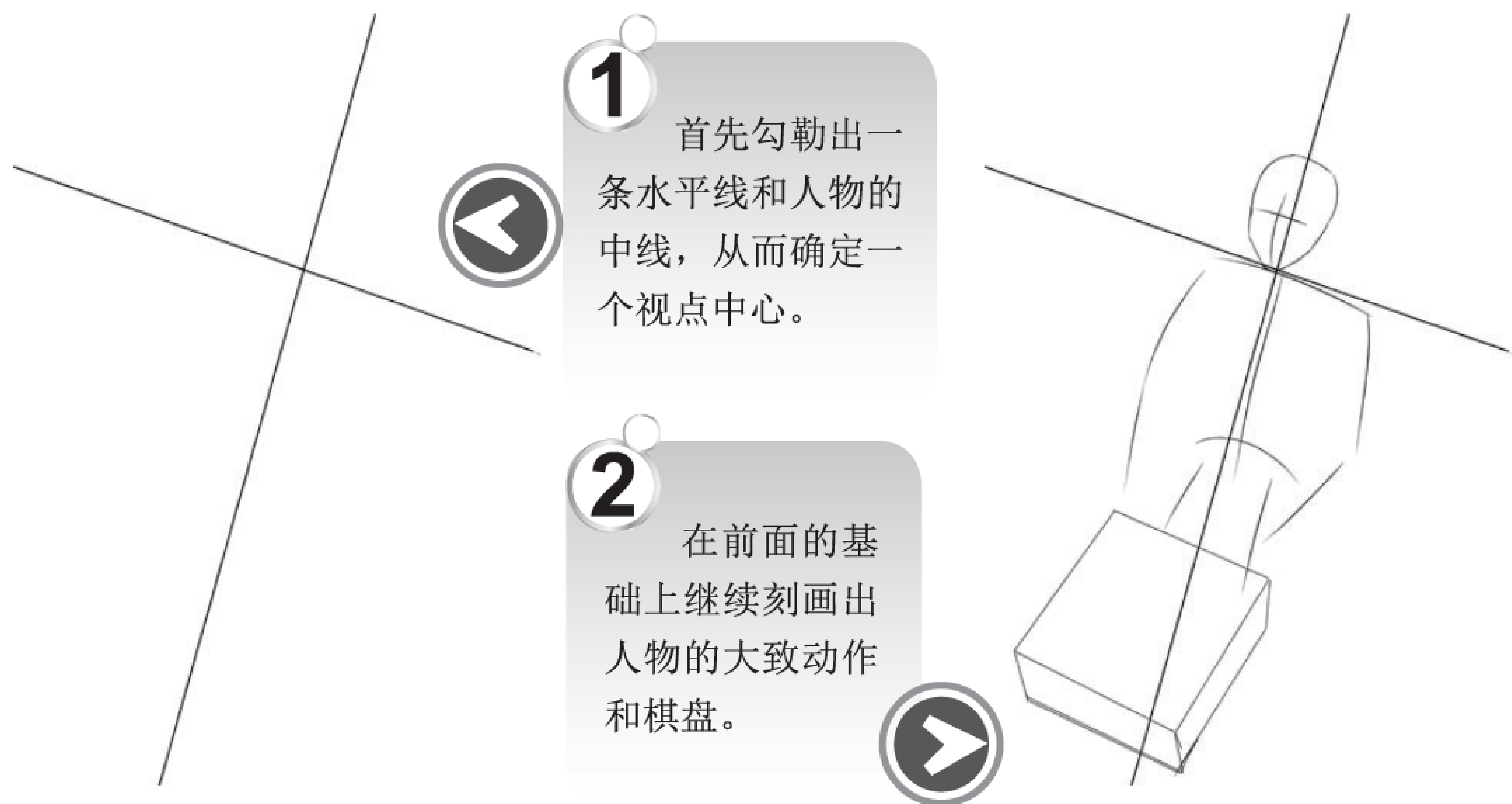
10

深化场景的阴影效果，使画面的层次感增强，擦去多余的线条，走廊里睡觉的孩子最终效果图完成。注意绘制这种自然景致时，线条与绘制建筑的线条是完全不一样的，绘制树木时的线条比较随意，是没有规则的线条，但绘制时也要注意线条的粗细变化，这样能使画面看起来更加自然。





10.4.3　樱花树下的棋手

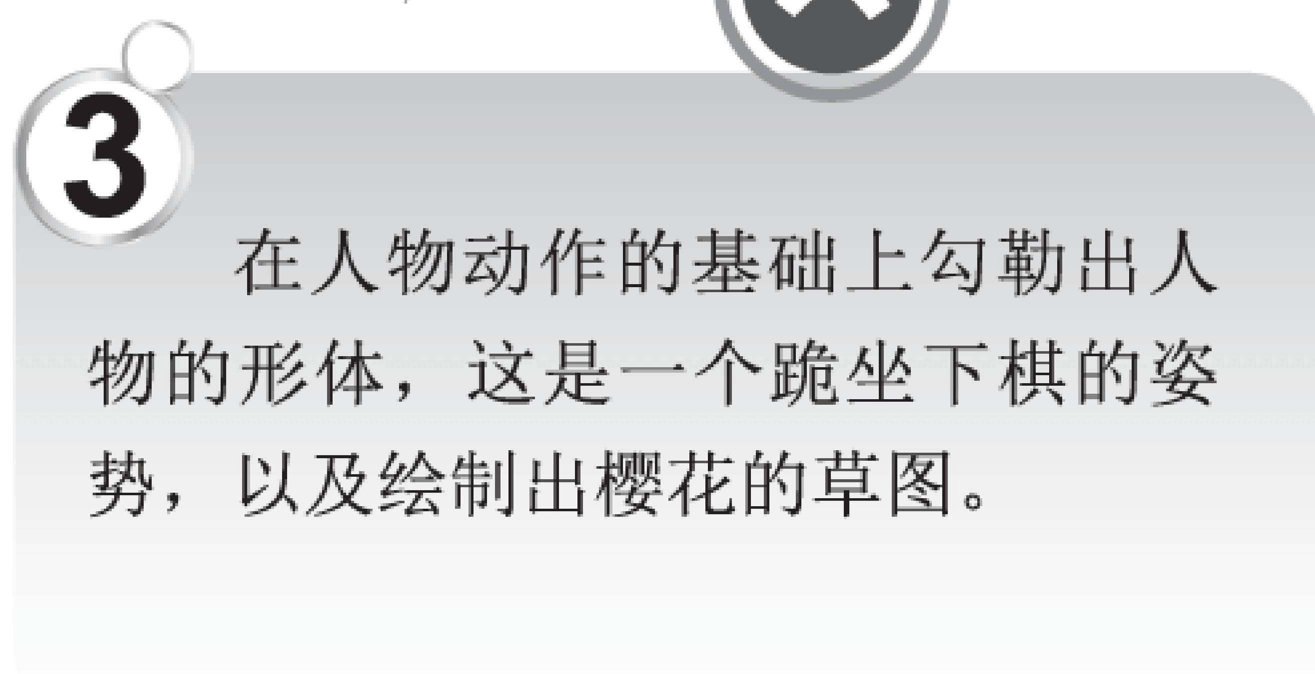


1　首先勾勒出一条水平线和人物的中线，从而确定一个视点中心。

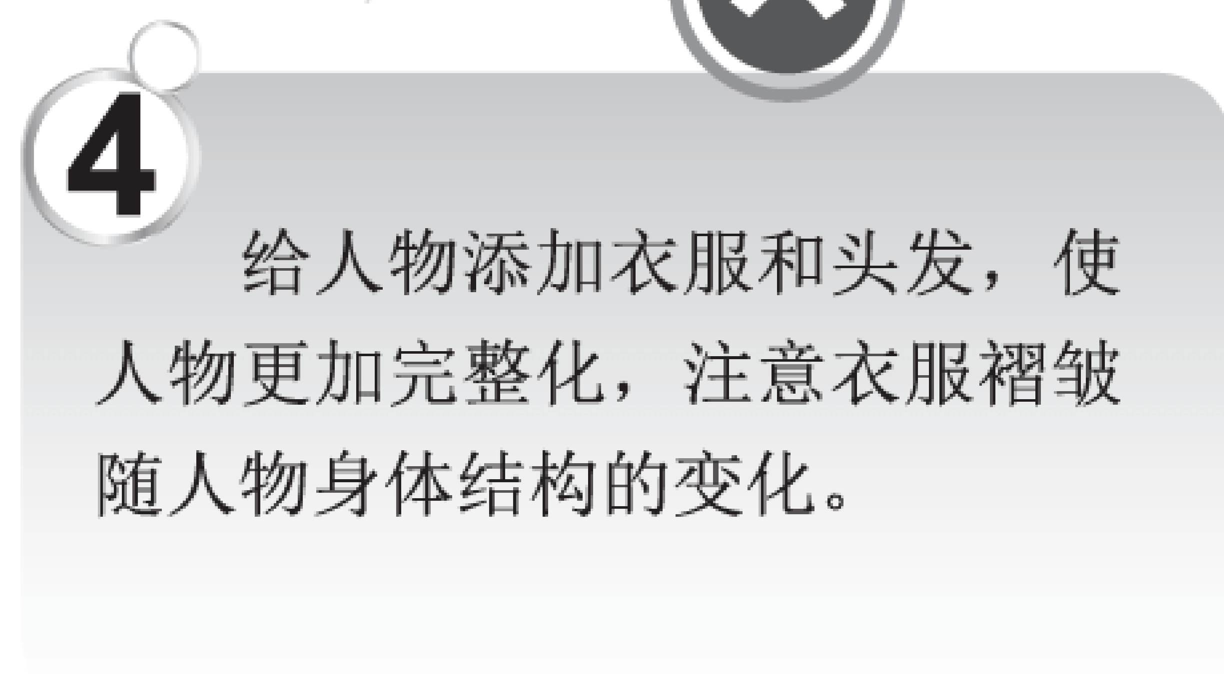
2　在前面的基础上继续刻画出人物的大致动作和棋盘。







3　在人物动作的基础上勾勒出人物的形体，这是一个跪坐下棋的姿势，以及绘制出樱花的草图。



4　给人物添加衣服和头发，使人物更加完整化，注意衣服褶皱随人物身体结构的变化。



5

绘制出棋盘的形态，注意绘制棋盘时线条要用直线，以及棋盘近大远小的透视关系。



6

在人物草图的基础上，用干净的线条绘制出人物，注意线条要流畅。



7

根据樱花的草图绘制出樱花的花朵，注意花朵的层次大小关系。



8

给樱花添加树叶以及绘制出地上的草木，使画面更加完整。

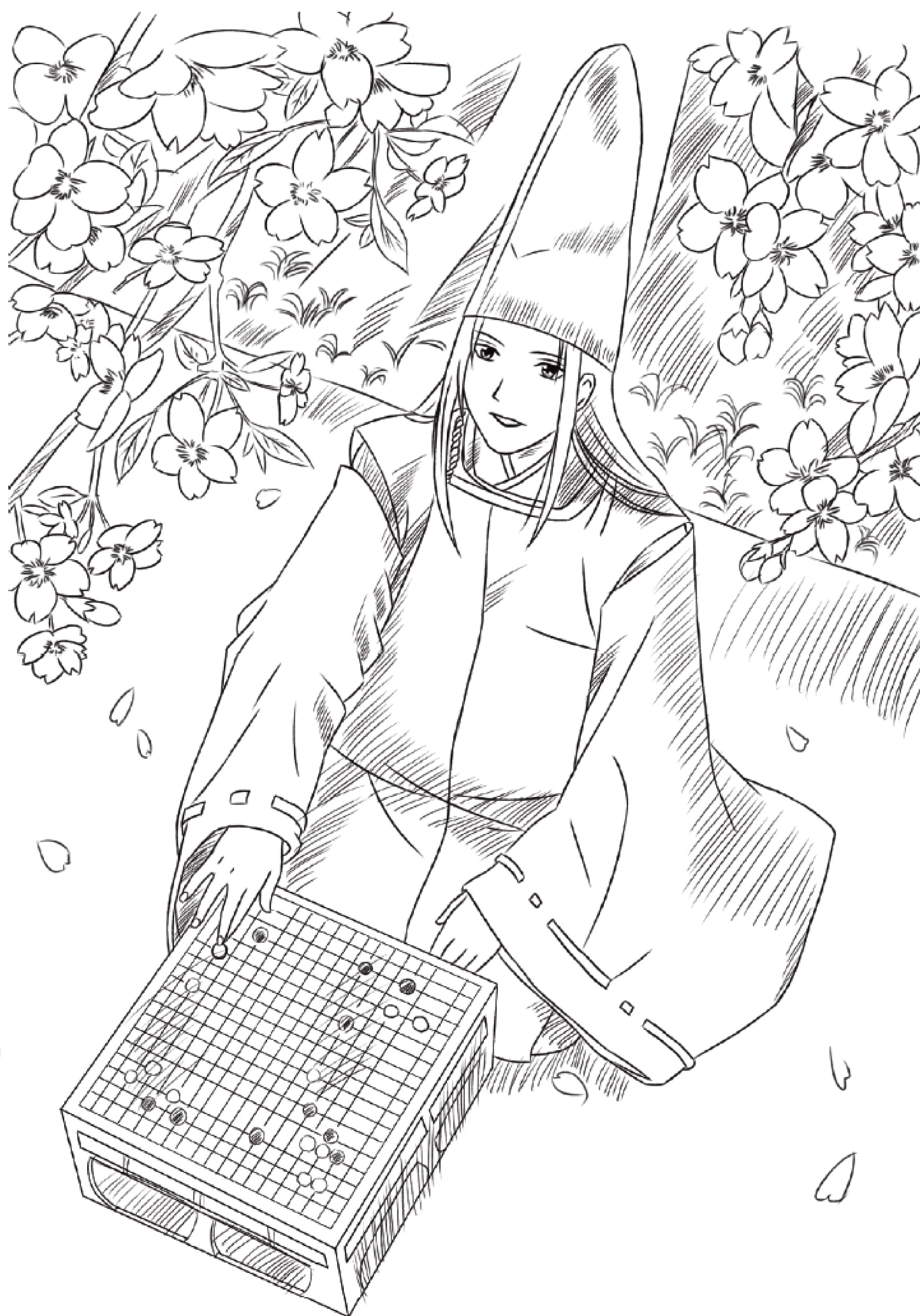




9

整理画面，擦去多余的部分，场景的效果图基本完成。





10

深化场景的阴影效果，使画面的层次感增强，擦去多余的线条，樱花树下的棋手最终效果图完成，同时，樱花飘飞的场景非常的美丽。



第11章

古风人物上色实战

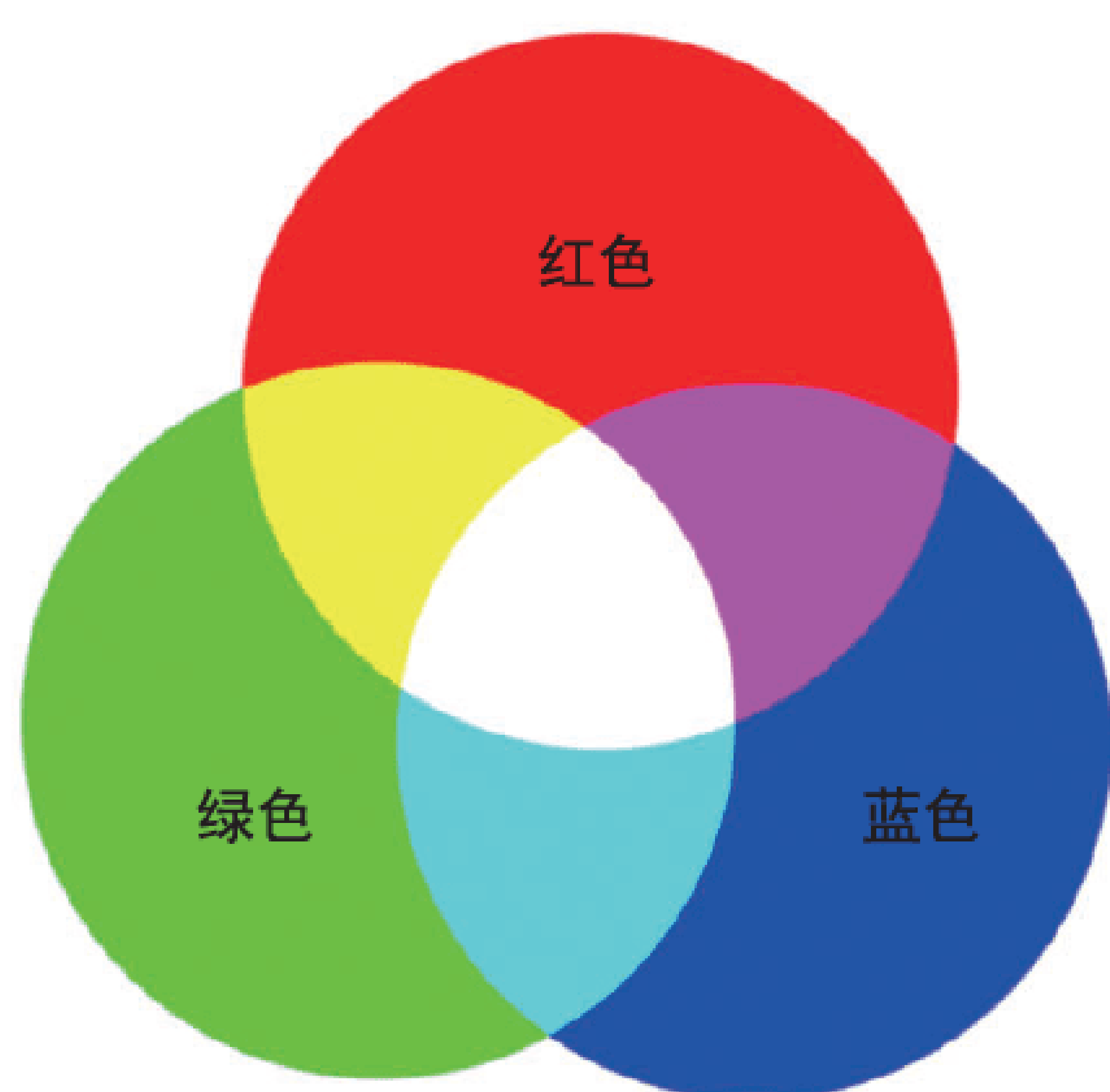
通过对古风人物的上色，会使画面看起来更加丰富，并且能够有效地提升人物的表现效果，使人物看起来更加有魅力。本章主要讲解古风人物上色所使用的工具和SAI上色基础，并通过两个上色实例进行讲解，使读者能够快速地学习到上色的绘制技巧并且将其有效地运用到作品中。

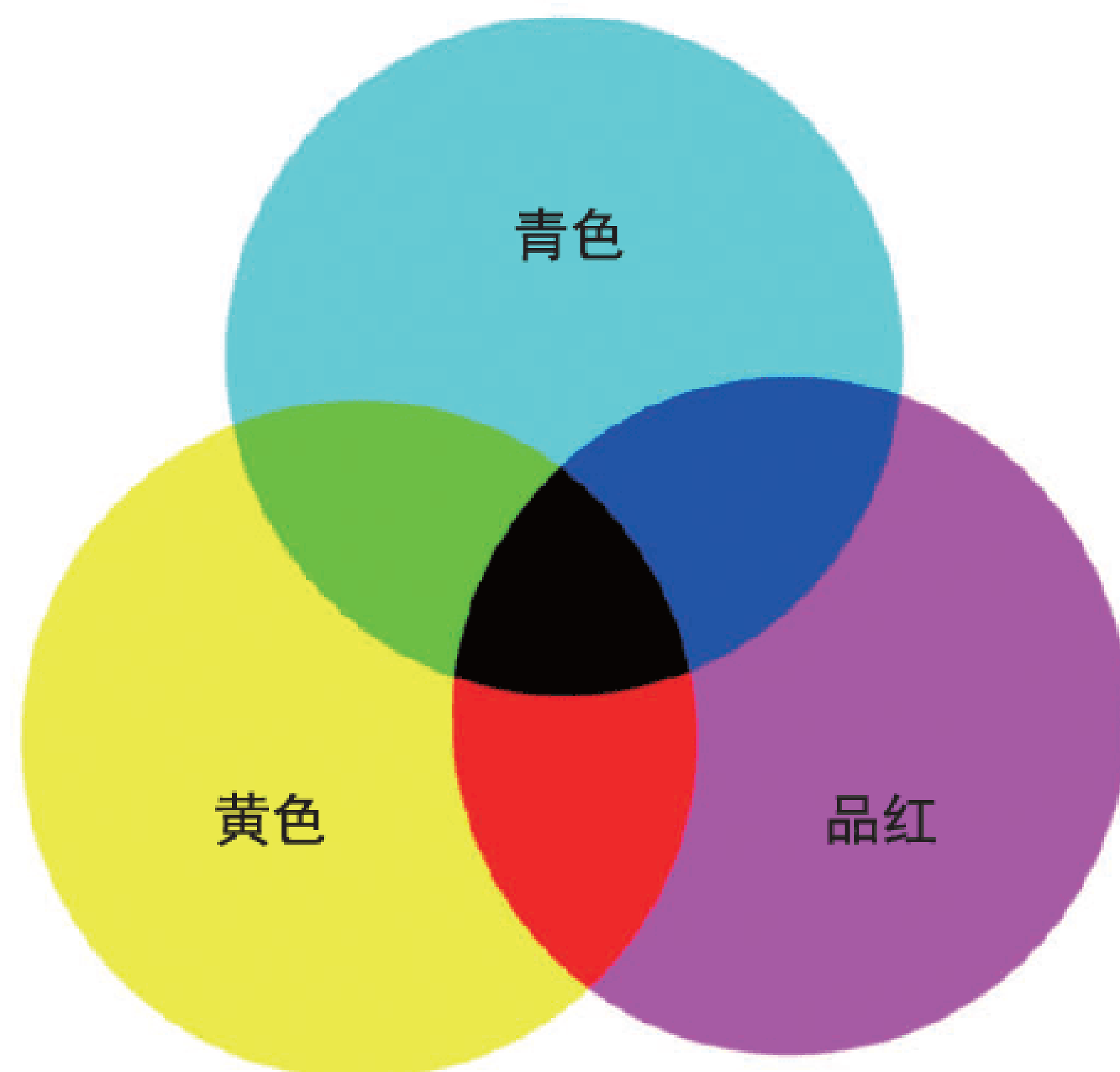


11.1 色彩基础

了解色彩的基本原理可以绘制出更加漂亮而且丰富的漫画，所以我们需要了解什么是三原色，什么是色相，接下来就和大家一起学习色彩的一些基础知识。

11.1.1 三原色





11.1.2 色性

色性即色彩的冷暖分别。色彩学上根据心理感受，把颜色分为暖色调、冷色调和中性色调。暖色调就是红、橙、黄；冷色调是青、蓝；中性色调是紫、绿、黄、黑、灰、白。在绘画设计中，暖色调给人一种温暖的感觉，冷色调给人一种凉爽的感觉。

色性原理

色性给人以冷暖感觉和联想。在色相环上，红、橙、黄属于暖色；绿、青、紫属于冷色。当我们看到红、橙、黄等暖色时，往往会联想到太阳、大火或喜庆热烈的场面，并产生一种温暖的感觉。反之看到绿、青、紫等冷色时，会联想到月光、冰雪、海水、树林，并产生凉爽或寒冷的感觉。在一种色中，如在大红色中稍混入黄色会变得暖些，稍混入蓝色就变得冷些。现实生活中的色彩千变万化，把色彩分为冷暖两大对立系统，来比较冷暖倾向，就能够寻找到展现在我们眼前的任何一种复杂而微妙的色彩。



11.1.3　补色和同色

补色亦称互补色，如果两种颜色等量混合后呈黑灰色，那么这两种颜色一定互为补色。色环的任何直径两端相对之色都称为互补色。在色环中，不仅红与黑是补色关系，一切在对角线90°以内的色，比如黄绿、绿、蓝绿三色，都能够与红色构成补色关系。



一种特定的色彩只有一种补色，有些作品的画面色彩单调，这是由于画面中的色彩布局不能满足视觉补色的平衡要求而造成的。补色的调和搭配可以产生华丽、跳跃、浓郁的审美感觉，然而倘若补色以高纯度、高明度、等面积搭配，会产生比对比色组更强烈的刺激性，使人的视觉感到疲劳而无法接受。

任何一对互补色，它们既互相对立，又互相满足。它是由三对基本补色引申开来的，这就是色相环上的三对色，黄与紫、橙与蓝、红与绿。它们把充实圆满表现为对立面的平衡。当它们同时对比时相互能使对方达到最大的鲜明性，但它们互相混合时，就互相消除，变成一种黑灰色。互补色中那种互相满足的因素构成了一个结构简明的整体。因此，它在色彩中具有一种独特的表现价值。

同色即是一种渐变得来的相近的一系列颜色。





用互补色对比绘制出的色彩能够让整个画面更加清晰，冲击力更强，人物的气势也会显得更加凌厉，但如果对颜色的掌控力度不够，画面则会显得花和乱。



同色调的画面和补色调正好相反，同色调的画面会显得很柔和，并且让画面很唯美梦幻，但若色彩掌握力度不够，画面就会显得很灰，主题不突出。



11.1.4 冷暖色调的对比

冷暖是色彩的重点，要想用色彩生动地表现对象，就要掌握色彩冷暖的对比。任何画面，都有冷暖对比，一幅画面要想使暖色更暖，就要用更冷的冷色调去衬托它，反之亦然。画面中的冷暖色对比要有主次之分，这样画面调理才会清晰。但色彩的冷暖不是绝对的，而是相对比较而言的，色彩离开了相互关系就无所谓冷暖，也无所谓正确与否了。

一幅画面总是充满了对比，没有对比就会失去表现力。要明确画面主题，突出主要部分，减弱次要部分，就可达到用色少而色彩丰富的艺术效果。但乱用对比、不分主次强弱，则会喧宾夺主、杂乱无章。



这是以冷色调为主的画面，整幅画面让人感到夜晚的清冷，加上刀光的寒芒更加突出气氛的紧张。



这是以暖色调为主的画面，整个画面显得很温暖，少量蓝色调的搭配，又让画面避免了单调。

在不同的冷暖对比上，同一色调看上去感到在暖色背景部分偏冷，在冷色背景部分则偏暖，这是由于冷暖对比产生了感觉上的差异。

11.1.5 光与影

光和影是色彩中不可分割的重要部分，因为物体本身的色彩是因为光源、环境所呈现的，所以了解物体在光源中产生的明暗关系是我们绘制色彩必须掌握的知识。在光源的照射下，物体会明确地呈现明暗两面，在明暗交接的地方会形成灰面过渡，在暗部会因为环境色出现反光，在光源的照射下，由于物体本身结构的遮挡还会形成阴影，阴影可以说是暗部的衍生。



11.2　传统上色工具

传统上色工具就是指在画纸上手绘上色的工具，对手绘的熟练程度要求比较高，新手需要多练习才能更好地把握工具的上色特性。

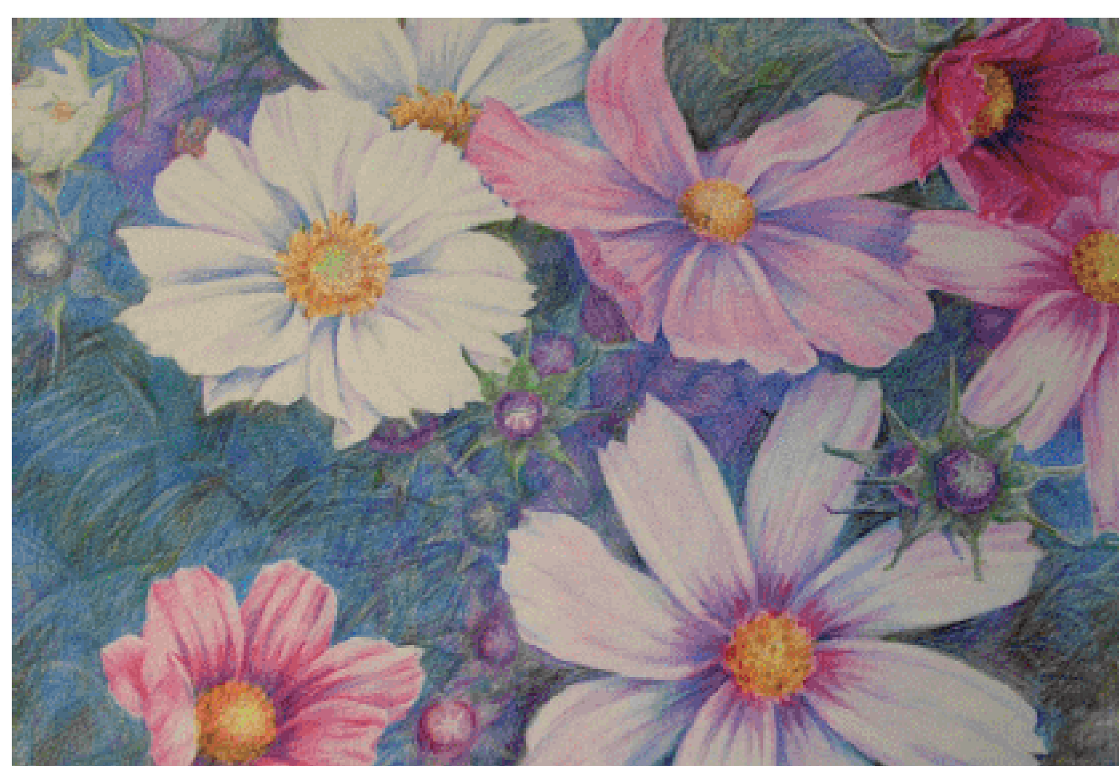
11.2.1　彩色铅笔和蜡笔的运用

彩色铅笔



彩色铅笔是一种非常容易掌握的涂色工具，画出来的效果以及其外形都类似于铅笔。其颜色多种多样，画出来效果较淡，清新简单，大多易于用橡皮擦去。

彩色铅笔也分为两种，一种是水溶性彩色铅笔，另一种是不溶性彩色铅笔。不溶性彩色铅笔可分为干性和油性，一般市面上销售的大部分都是不溶性彩色铅笔，其价格便宜，是绘画入门者的最佳选择，有着半透明的特征，可通过颜色的叠加，呈现不同的画面效果，是一种比较具有表现力的绘画工具。水溶性彩色铅笔又叫水彩色铅笔，蘸上水之后就会像水彩一样，颜色鲜艳亮丽，十分漂亮，而且色彩也很柔和。



蜡笔



蜡笔是一种油性彩色绘画工具，一般为长10厘米左右的圆柱形或棱柱形。



蜡笔手感细腻、滑爽、铺展性好、叠色、混色性能优异。最为突出的是超细增厚涂层材料，使涂层更有质感。



11.2.2 各种上色的颜料工具

给图案上色的颜料有很多种类，如水彩、水粉、彩色墨水等，下面就来一一介绍它们的作用和特点。

水彩

水彩颜料分为透明与不透明两种。透明水彩的透明度高，色彩重叠时，下面的颜色会透过来，因此遮盖能力差，但可以通过调色来绘制出各种不同的颜色。



水粉

水粉又称广告色，是不透明水彩颜料，可用于较厚的着色，大面积上色时也不会出现不均匀的现象。



彩色墨水

彩色墨水分为染料系和颜料系墨水，推荐使用颜料系墨水，因为它更容易上色，颜色鲜艳，使用时需要加水进行调和。



马克笔



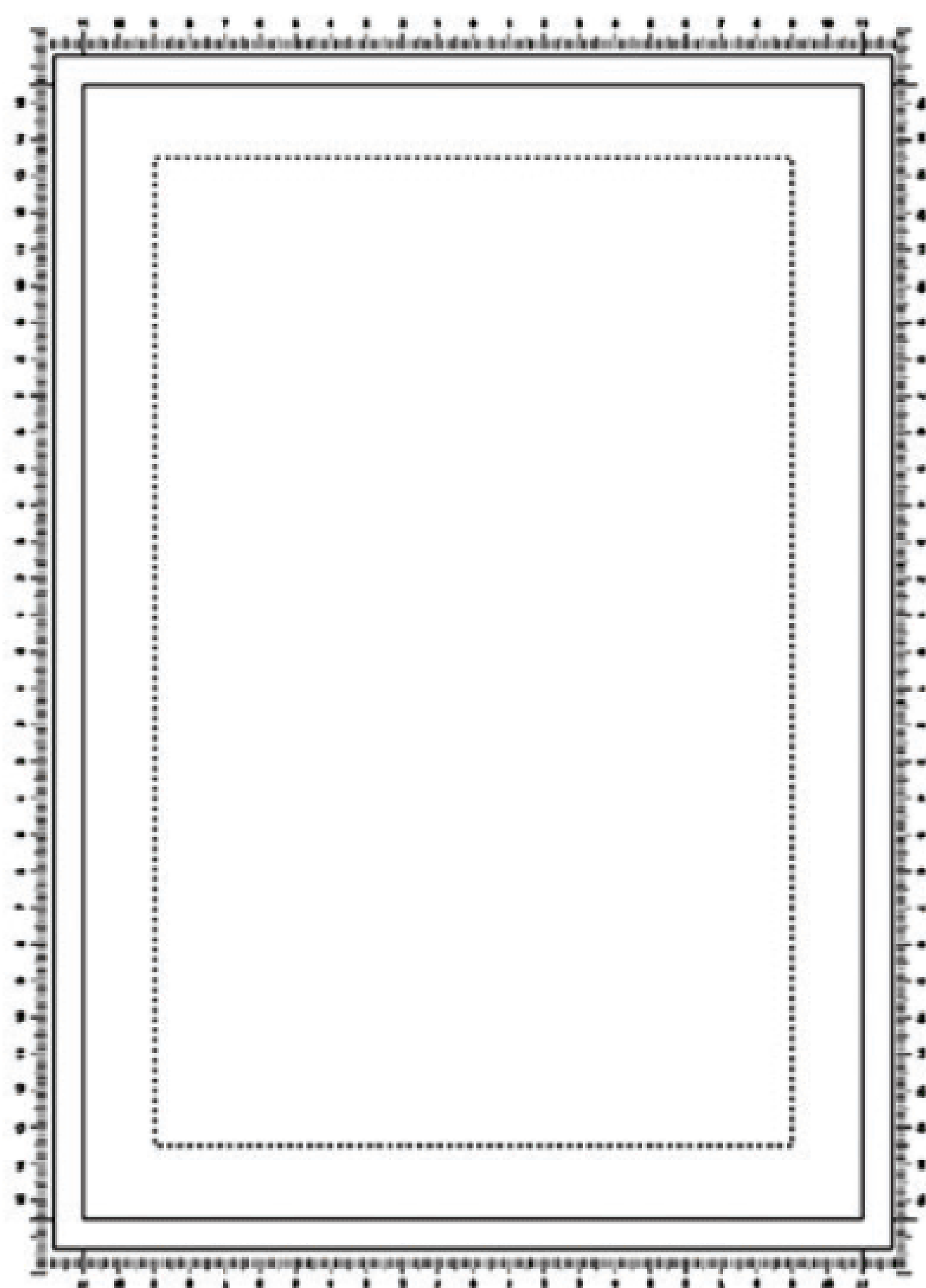




马克笔又称麦克笔，可分为水性、油性、酒精性几种。油性马克笔具有快干、耐水的特点，而且耐光性相当好，颜色多次叠加也不会损坏纸张，比较柔和。沙发马克笔颜色透亮，蘸水使用时与水彩类似。

11.2.3　宣纸的选择

给漫画上色的纸张也是很重要的，不同的漫画风格选用不同的纸张上色会有不同的效果。下面来看看如何选择合适的纸张。



有些绘画者练习时会选择使用原稿纸直接进行上色。用原稿纸上色时一般较少用水彩等颜料，而多用彩色的画笔进行上色。



宣纸是中国传统的书画用纸，真正的宣纸上色好，拉力强，耐反复渲染，有些纸画出后墨色灰暗，不宜反复染。纸不在于厚薄，而在于松紧。



宣纸可分生宣、熟宣两种。生宣纸能产生洇化作用，熟宣纸加涂明矾和骨胶，不洇化，主要用于工笔画。皮纸不同于宣纸，过去的皮纸由于粗而薄，不宜反复着墨，否则会僵，现在的皮纸造得比较细，表面有时和宣纸难以区分，由于纤维粗，墨碰水会出现如兽毛状的小墨线渗出。

从以上的特点来看，在挑选宣纸时就要注意了，买一张试一下，先用浓墨划上一笔，干后看是否呈现灰色，然后用淡墨平行连续绘制几笔，看是否出现无色胶痕，最后用笔根蘸淡墨，笔尖蘸焦墨，把笔散锋，在纸上反复擦写，如果淡的盖在浓的上面，而浓的又不化开，就是较好的净皮，绘制水彩风格的漫画比较好。



使用不同的宣纸绘制漫画时要把握好尺度，否则修改起来会很麻烦。

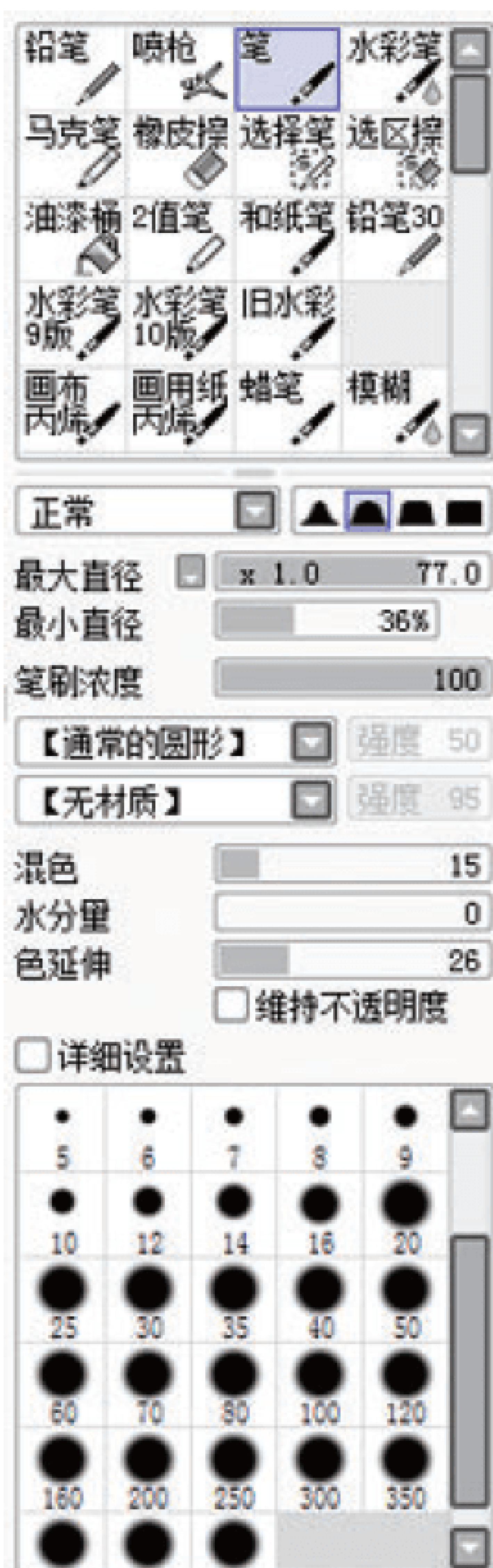


11.3　计算机上色基础

计算机上色有很多种方法，不同的工具有不同的上色方法，随着科技的高速发展，可以使用鼠标直接进行上色，但一般不推荐这种方法，因为鼠标绘制上色需要长时间的绘画积累和对软件有相当的熟练程度，并不像真正意义上的手绘。现在一般使用数位板结合绘图软件来进行上色，这样表现出来的线条就如纸上作画一般真实、精致，再配合不同的软件工具可以使绘画者更加快速地掌握绘制技巧。

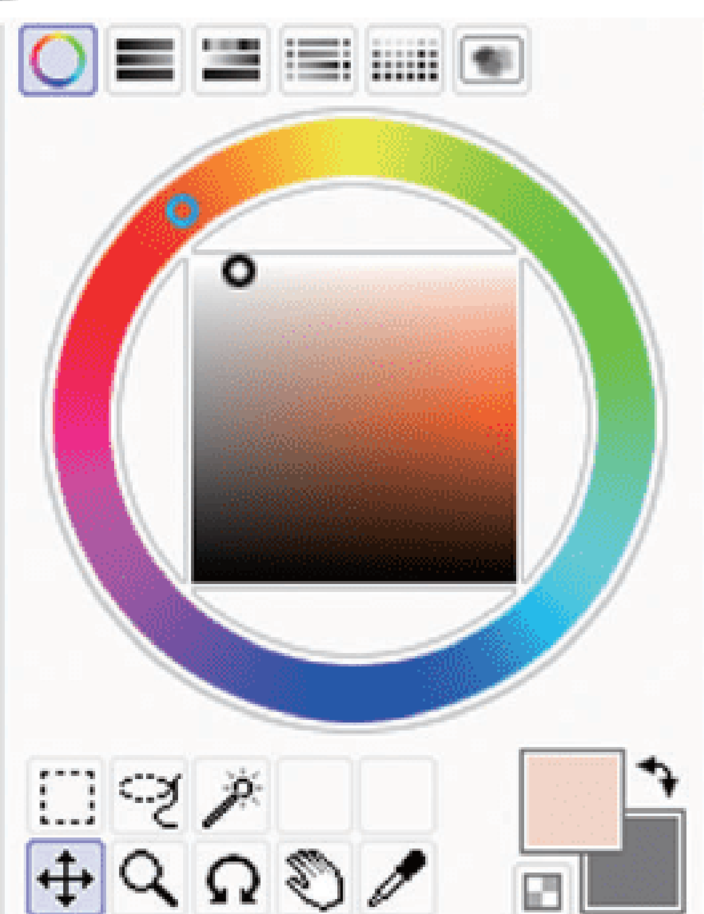
SAI软件是比较常见的上色软件，下面就来了解一下SAI软件的上色基础和技巧。

绘画常用的一些面板



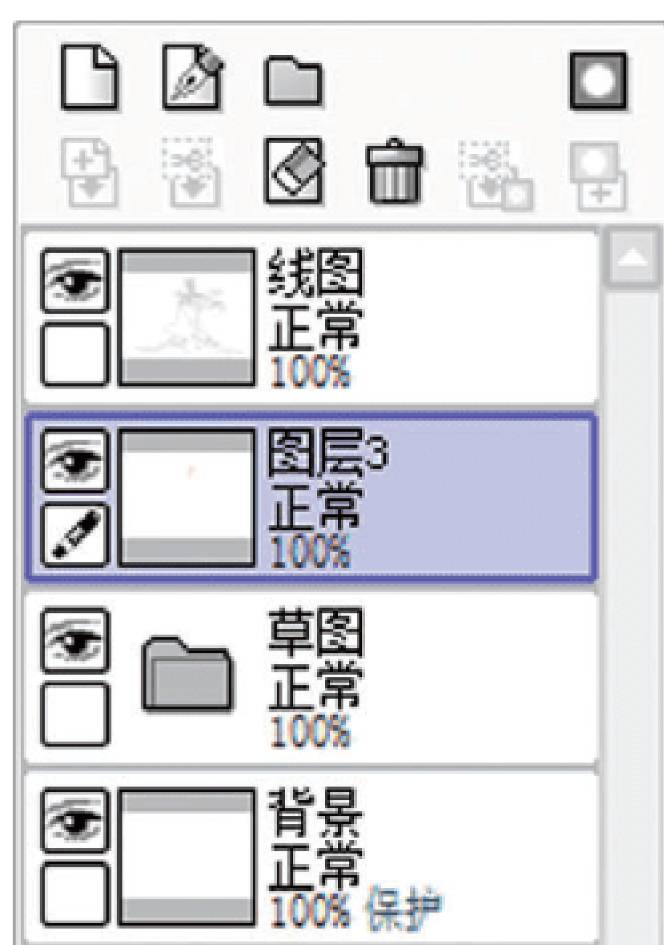


这是“画笔”面板，在使用不同的画笔时会根据需要调出不同效果的画笔，在使用画笔时会用到这个面板。





这是“色板”面板，是上色时需要使用到的面板。面板中可以存入许多自己配好的颜色，以便使用时不用反复地调节颜色。其中还有部分工具的属性面板。





这是“图层”面板，是上色时必须用到的面板，绘制复杂的漫画时可分出多层来便于管理，也可以利用图层模式调节出许多意想不到的效果。

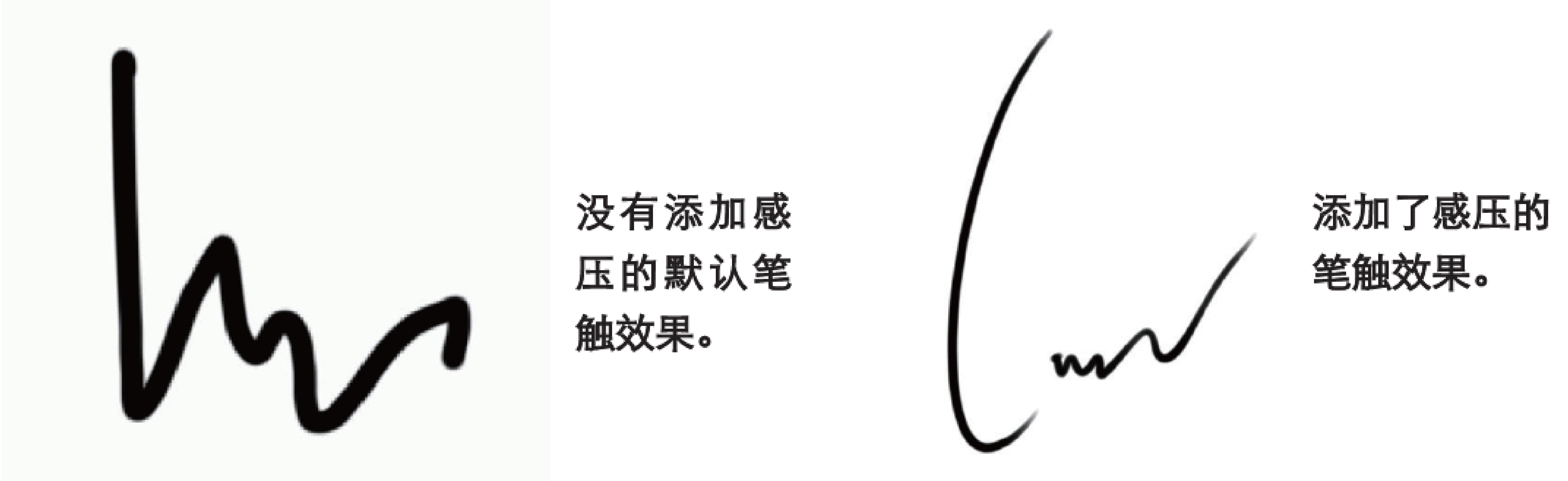


这是工作面板，只有在白色区域中才可以进行工作，相对Photoshop，SAI的工作面板是可以随意旋转的。



画笔工具的使用

画笔工具是SAI中绘制图像时最为常用的工具，通过对画笔工具的设置，可以使画笔工具的笔触与绘画效果更加自然。画笔工具可用于多种局部和细节的绘制，还可以根据画面的比例，通过缩放画笔大小来刻画。下面就来看看画笔工具的绘制效果。



没有添加感压的默认笔触效果。

添加了感压的笔触效果。

上色工具的使用

在SAI中，通常上色时会选用魔棒工具和选择笔工具，这两个工具的结合使用，会使用户更加快速地进行上色。



用魔棒工具选择要上色的区域后，被选区域会呈蓝色。

用魔棒工具选择要上色的区域后会有一些边角的地方选择不到，这时候就可以使用选择笔工具。

最后使用油漆桶工具进行填充上色。



11.4 古风人物上色案例

漫画上色其实很简单，每块色彩的变化不大，上色时最需要注意的是画面不能显得乱、花、脏和呆板。本节主要通过两个案例来讲解人物上色的技法。

11.4.1 倾城国色

在上色之前，如果对色彩不能很好地把握，可以借助优秀作品的色彩进行绘制，这样色彩在配色方面就会有一个大概的了解。下面就开始进行实例的绘制。

绘制线稿



1 用简单的线条勾勒出人物的身体结构，这里设计的是一个站姿。







2 在上一步的基础上给人物添加头发、衣服。



3 完善人物的衣服，根据十字线勾勒出人物的五官。





4 整理画面，将人物的完整线稿整理出来，以便下面步骤中的上色。



人物上色





5 首先从皮肤开始上色，给人物的皮肤铺上一层偏肉色的肤色，作为皮肤的底色，注意颜色不要太重了。





6 在底色的基础上给人物的皮肤添加一层阴影，阴影用底色较深的颜色添加即可。





7 大胆地给人物的头发添加一层偏绿的灰色调。人物头发的颜色主要根据个人喜好进行添加。



8 在底色的基础上给人物的头发添加一层阴影，阴影要用更深的底色才行，才能与整个头发的色调形成统一。







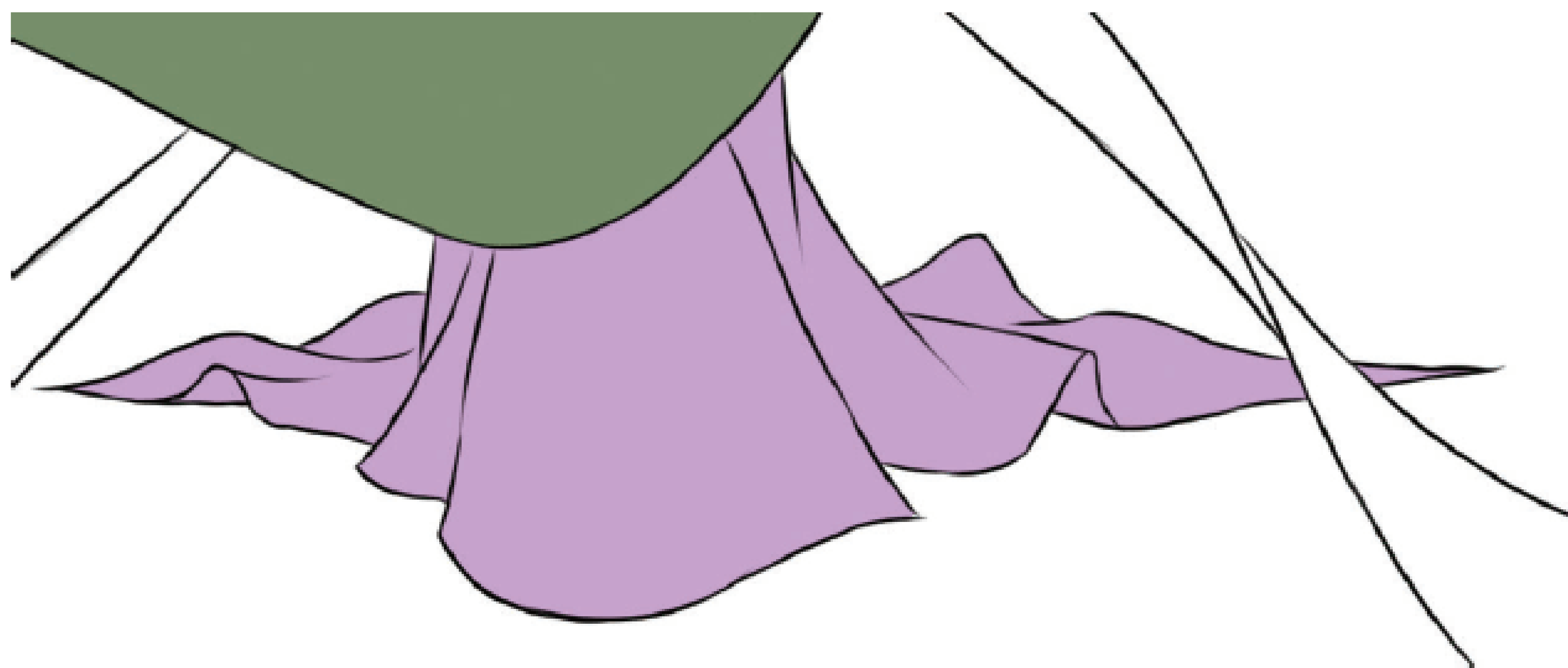
9 给人物的衣物添加一层淡淡的绿色。





10 根据衣服的褶皱和光源的变化添加一层阴影，阴影要用更深的底色添加。



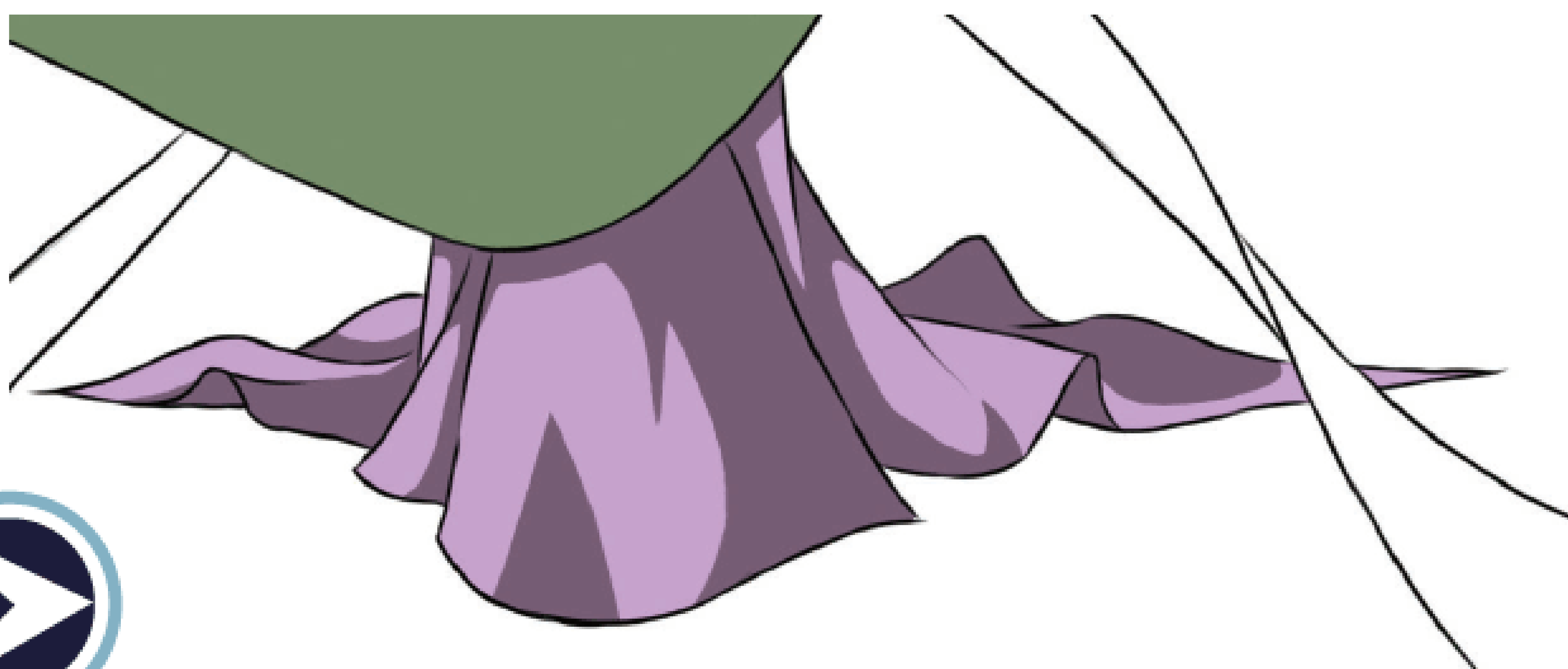


11 给人物的裙子添加一层淡淡的红色。



12 根据衣服的结构和光源的变化添加一层阴影，阴影用更深的底色添加，使衣服更有立体感。







13 人物的内衣是浅蓝色，胳膊处的长绫是带点绿的接近白色的颜色。



14 根据长绫的结构添加一层颜色略深一些的绿色。









15 给人物的发饰和内衣上一层红色。

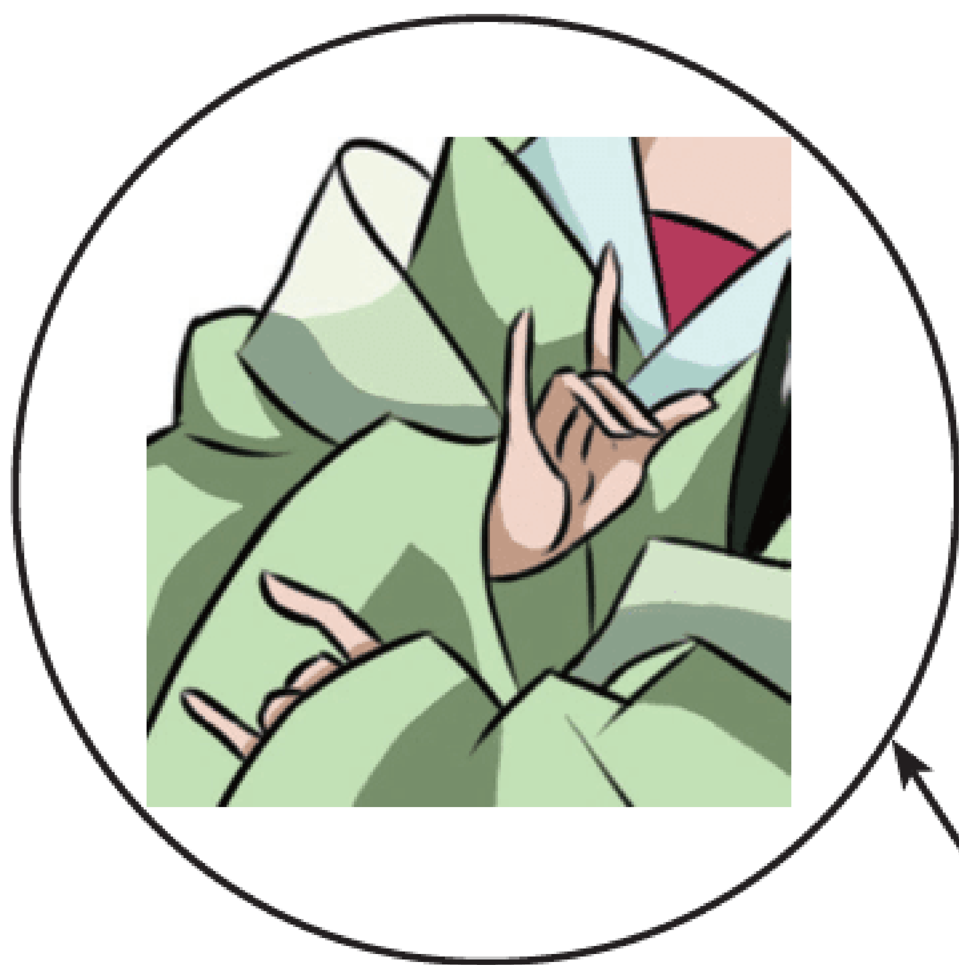


16 根据发饰的结构给发饰添加高光和阴影。



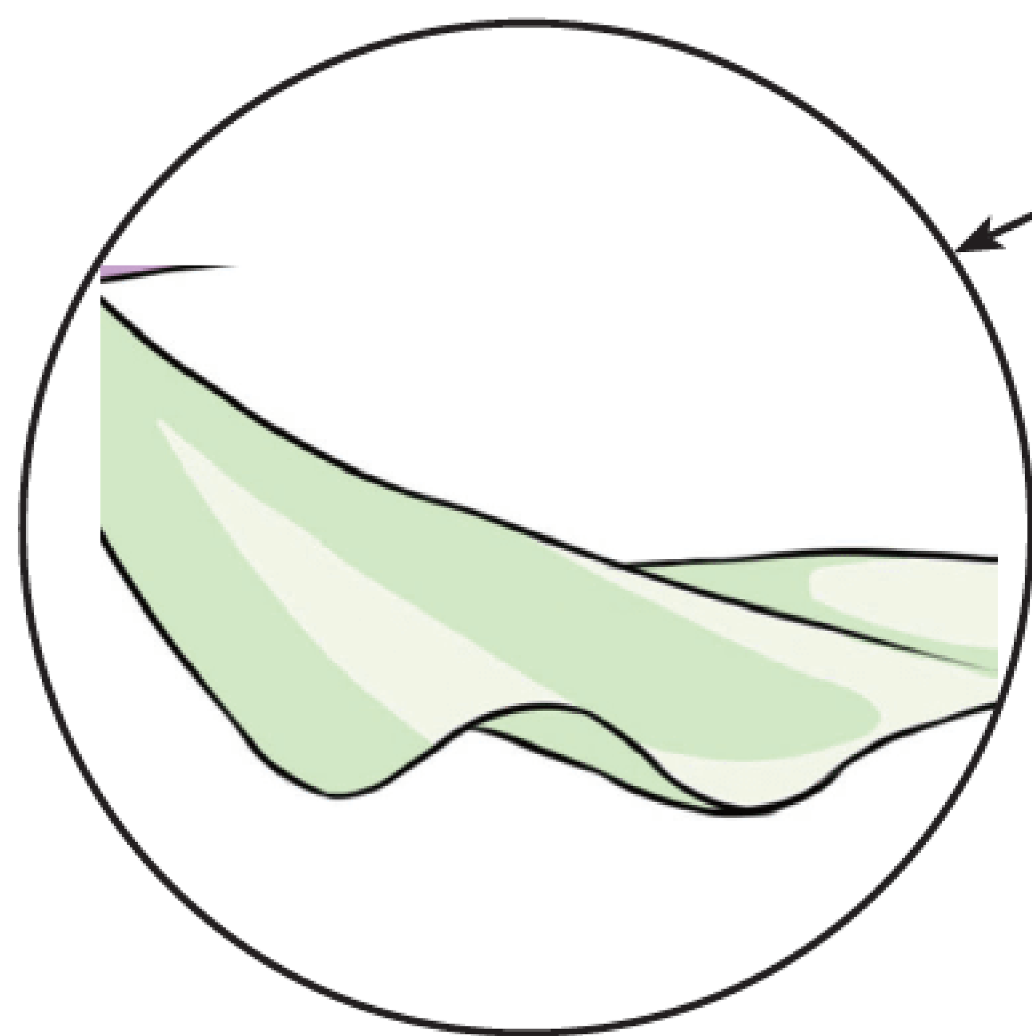
17 给人物的头发添加高光，使其更加立体化。

18 完善整个画面，最终效果图完成。这是一个身着绿色衣裙女子的一个站姿，同色系的头发和红色裙子的配合使整个画面更加统一协调。女子长发飘飘、双眸微闭、衣袂飘然，倾国倾城。



注意女子手势的绘制，兰花指更显女子的高贵和柔美。





长绫绘制时注意其结构的变化，其颜色一般要绘制出有些透明的感觉。



11.4.2 执笔天下

下面介绍古风男子的上色过程。

绘制线稿



1 用线条勾勒出人体的结构图，以确定人物的头身比例和在画面中的大概位置。



2 根据人体结构图绘制出衣服和头发的大概形体样式，确定人物的大概位置。









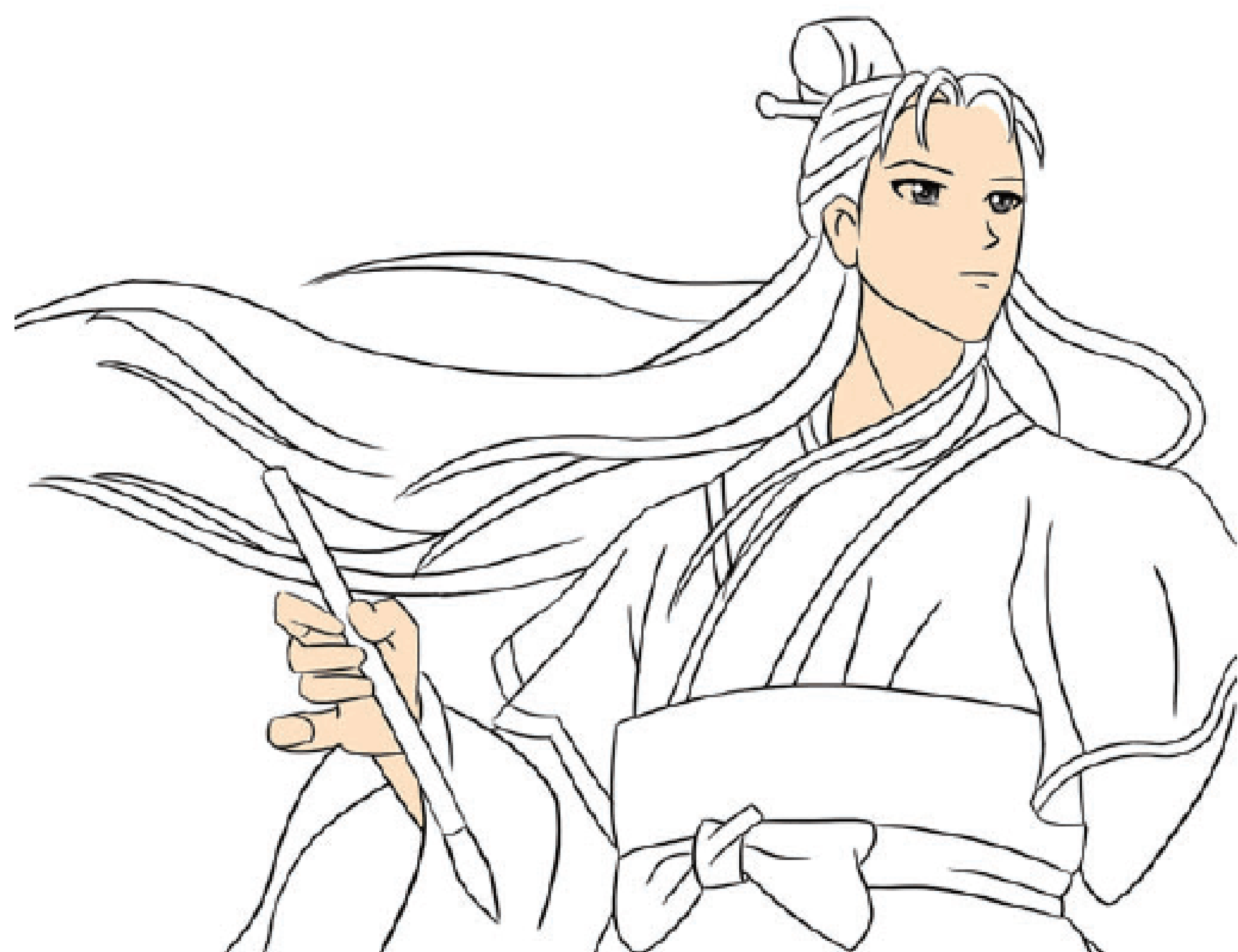


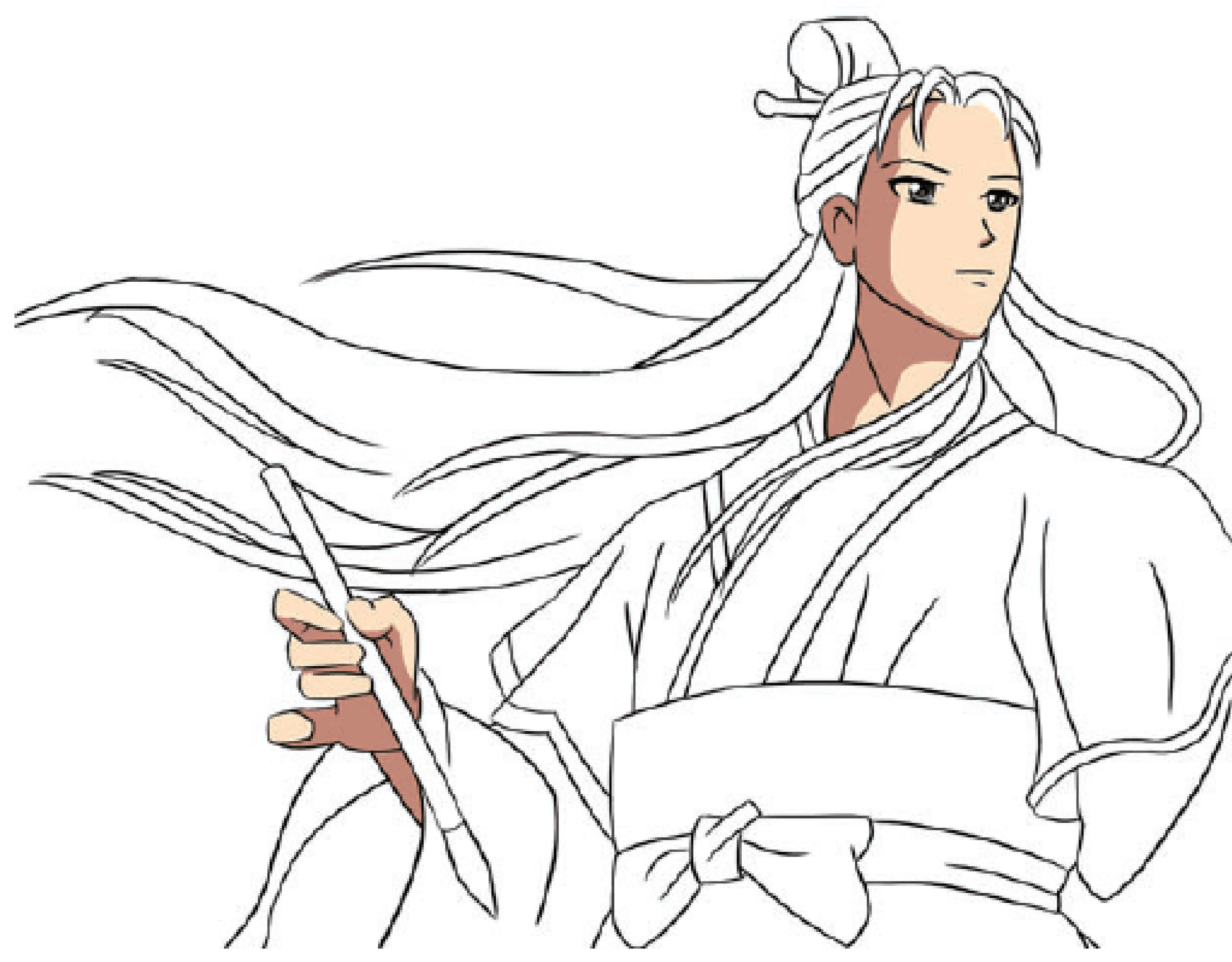


3 根据人体结构勾勒出人物大概的外形样式，添加宽袖和裙摆，绘制出衣服的大概轮廓。

4 细化头发，绘制出五官，使头部完善，并继续为衣服和靴子绘制细节部分，添加褶皱。

人物上色





5 给人物的脸部和手添加一层淡淡的柠檬黄，作为皮肤的底色。

6 根据头部和身体的结构添加一层阴影。阴影用更深的颜色添加即可。



7 给人物的头发添加自己喜欢的颜色，这里选择的是棕色。

8 给头发添加阴影，用较深的褐色添加阴影，注意要根据每缕头发的走向进行添加。





9 给人物的外衫铺上一层淡淡的蓝色，里面衣服上一层灰色，这样比较朴素雅致，会让人物显得更加成熟稳重。





10 给衣衫添加阴影。用较深的蓝色添加阴影，注意要根据衣服衣纹的走向进行添加。





11 给袖子添加淡淡的灰紫色，袖子里选用更深一些的蓝色，看上去正好能与外衫的颜色相融合。

12 给袖子添加一层阴影，用更深的紫色添加即可，衣袖里面选用更深的颜色。







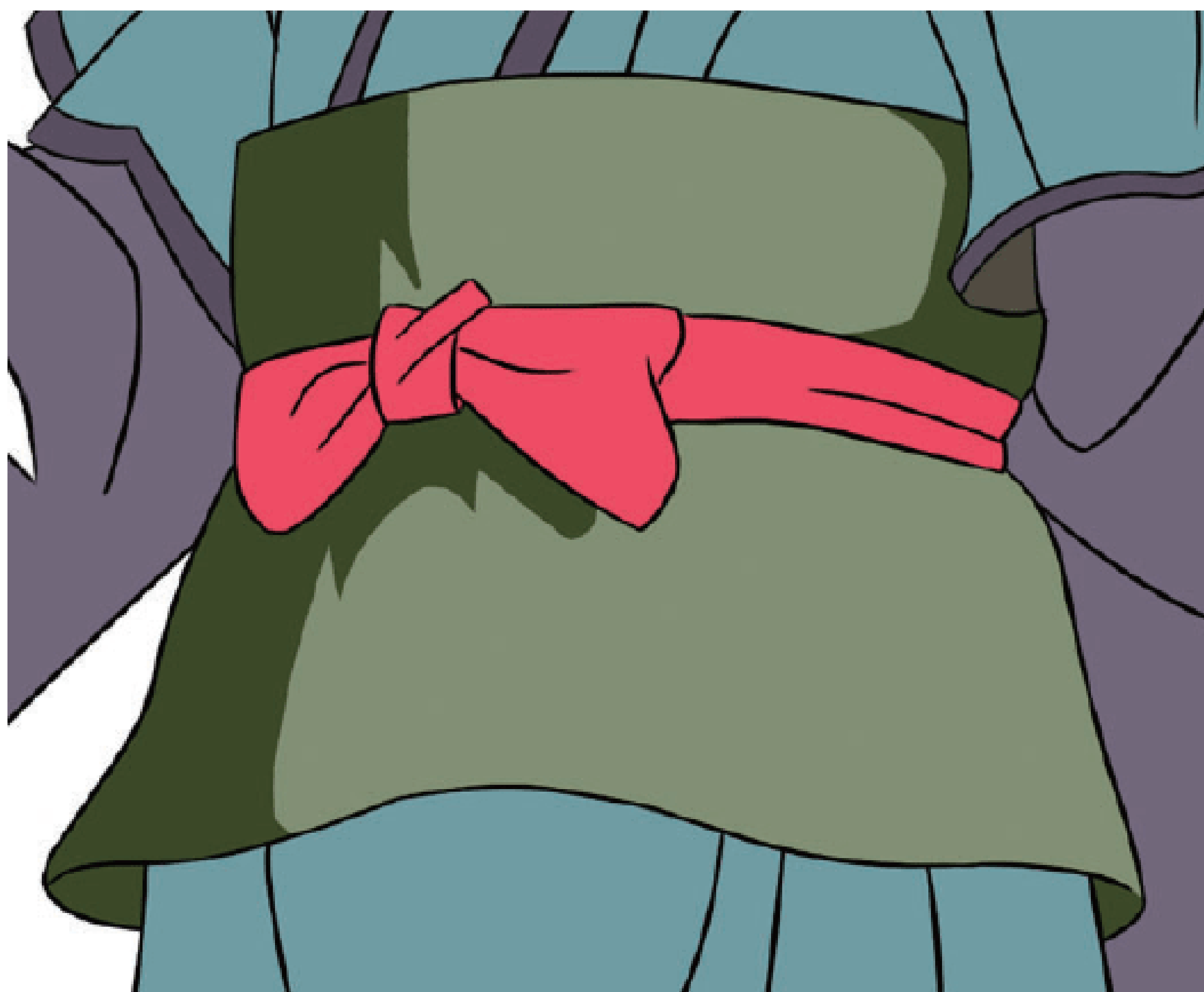
13 给人物腰部添加一层绿色。



14 给腰部添加阴影，选用更深一些的绿色最好。





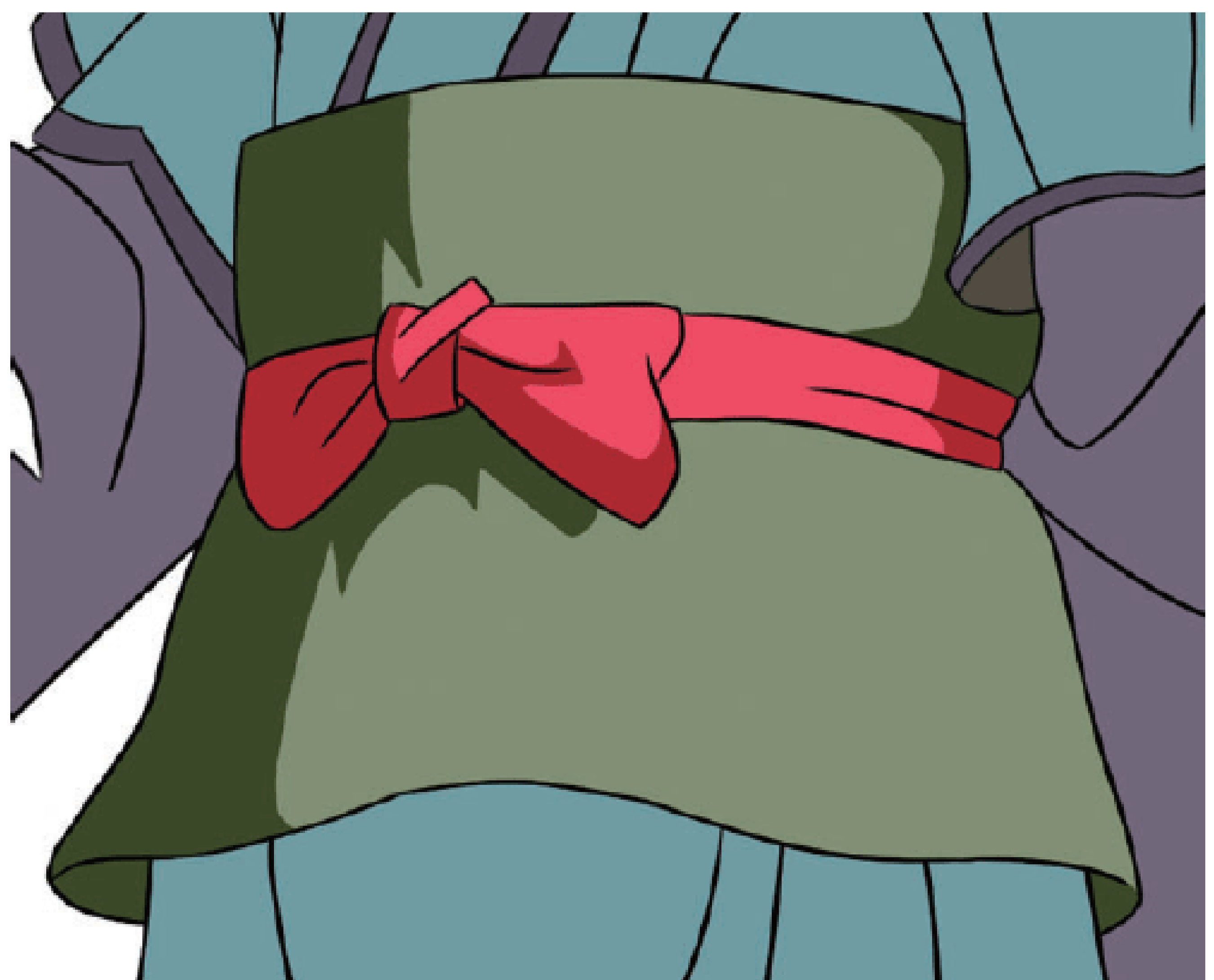


15 给腰带上一层红色。

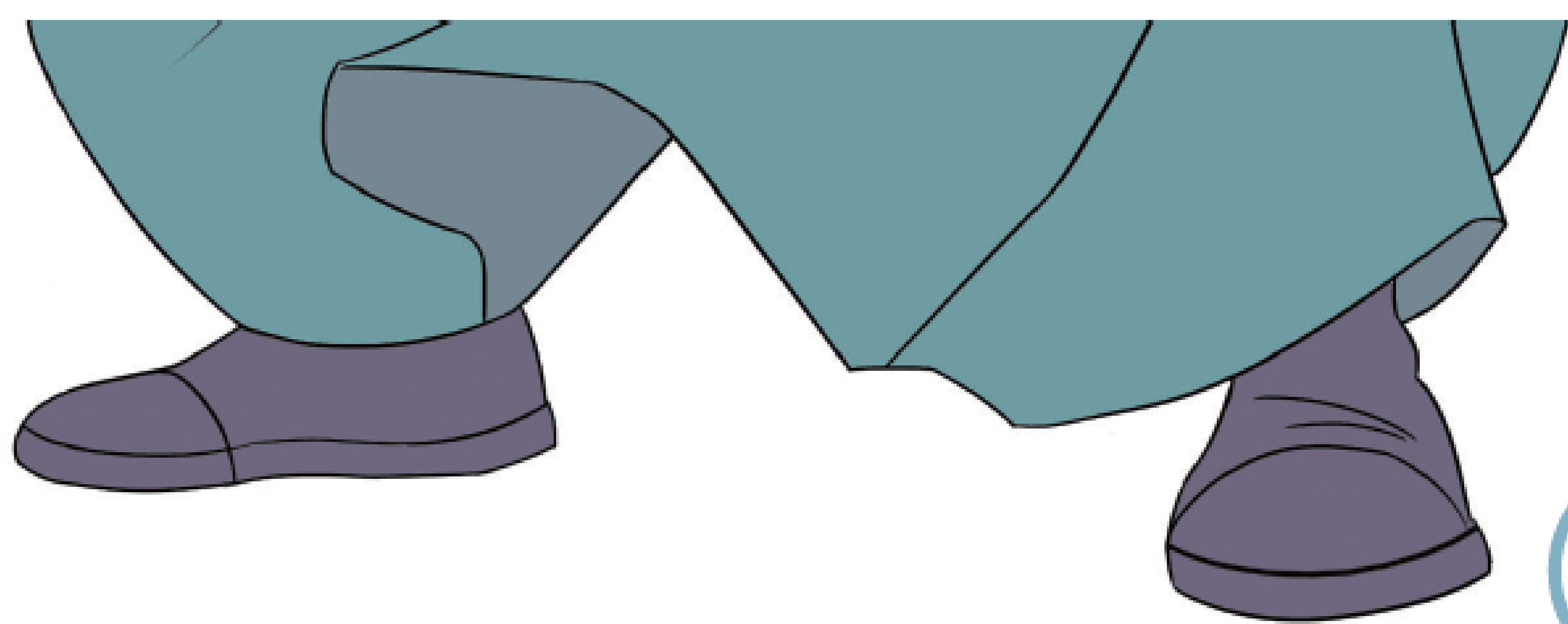


16 根据腰带节的结构，添加更深一层的阴影，使其更加立体。









17 给人物的鞋子添加一层紫灰色。



18 用更深的颜色表现出鞋子的阴影。







19 给毛笔添加一层偏黄的颜色。





20 用稍深的褐色表现出笔杆的阴影，毛笔上的毛用浅灰色。





21 给人物的眼睛添加瞳孔的颜色，使人物的眼神看起来更加有神，同时对人物的发髻添加高光。





22 给人物的衣服领添加装饰花纹，使其更加具有特色。





23 进一步刻画人物，给人物衣衫上一层高光，使衣服立体感增强。



24 给袖子添加更深的高光，注意要与衣衫相一致。



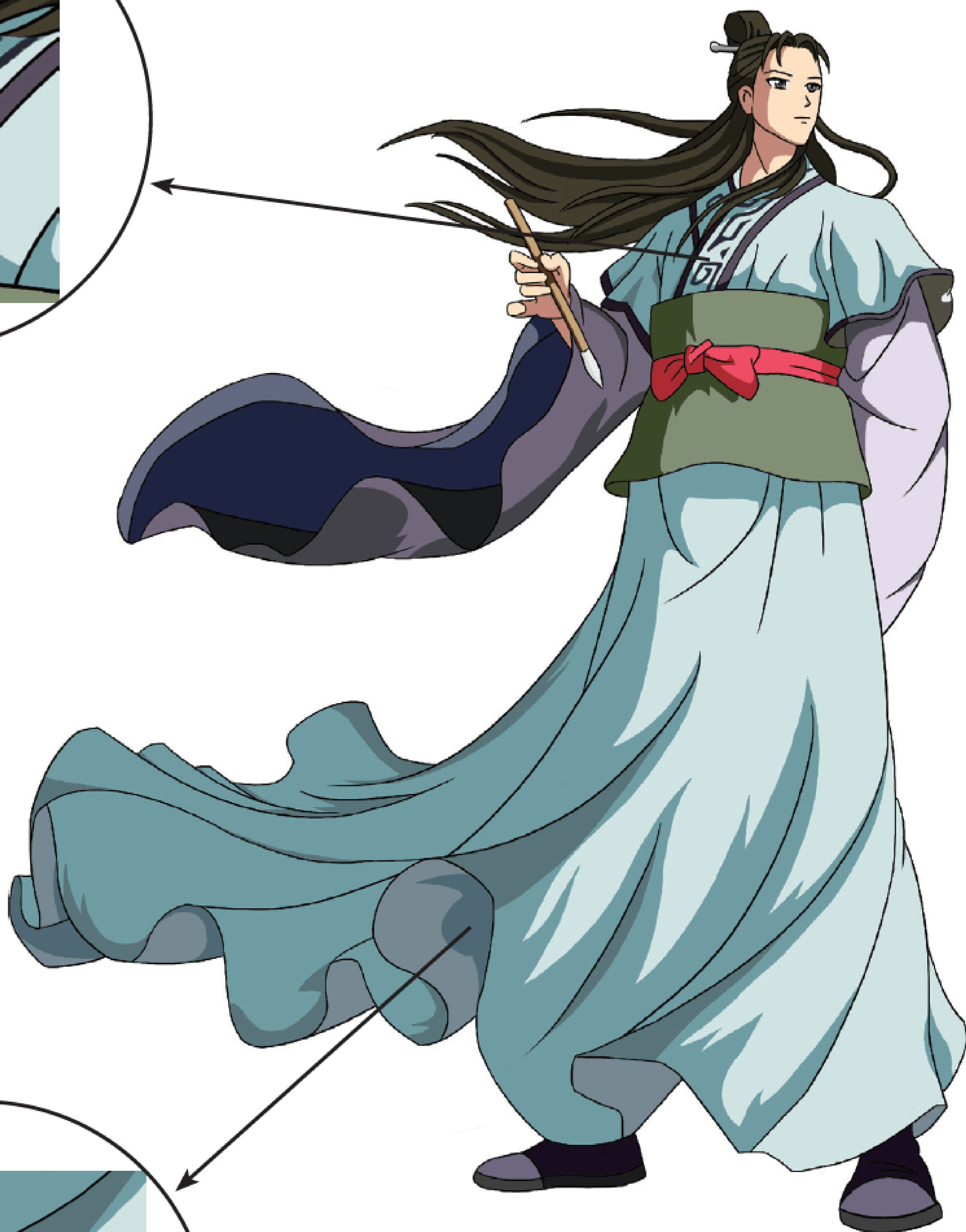


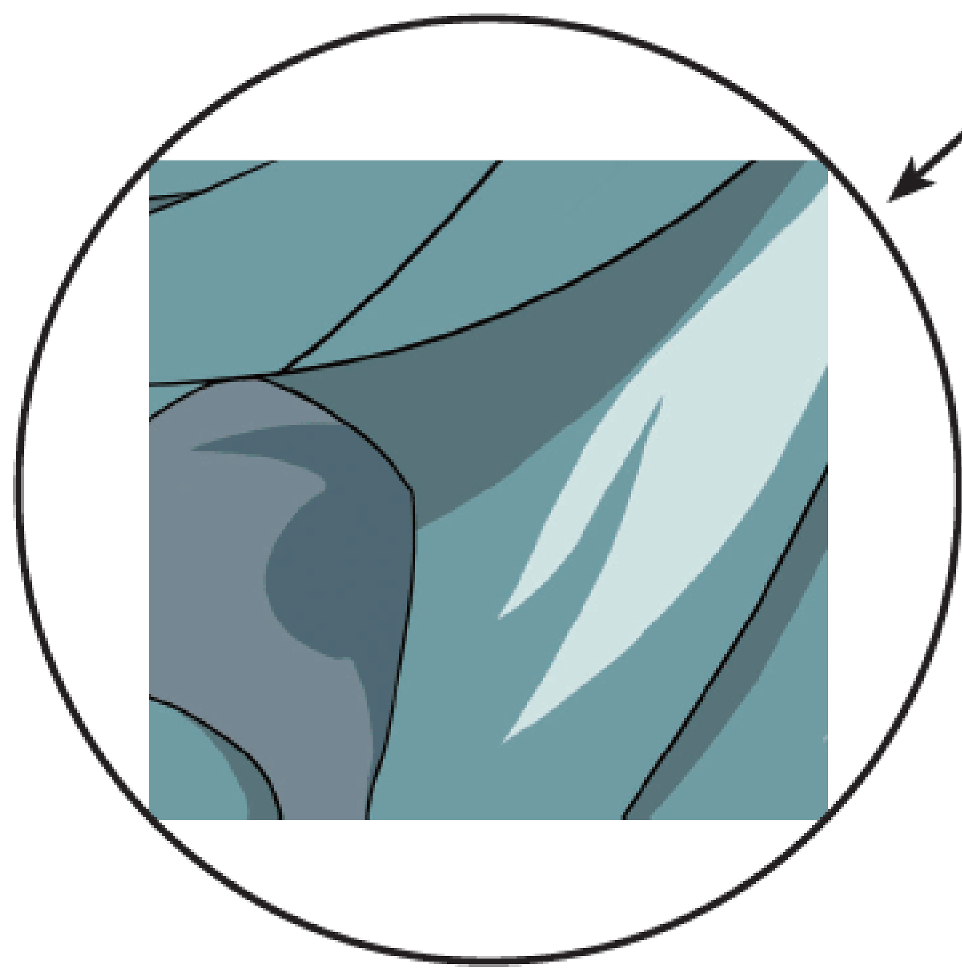


25 整理画面，一个手执毛笔男子的最终效果图绘制完成，衣袂飘飞，给人执笔天下的大气之感。

注意衣领的装饰花纹，要有古时衣饰的特色。







注意衣衫的阴影和高光的绘制，以及衣服飘起时的褶皱。

参考文献

[1] 绘漫画. 唯美古风. 北京：中国水利水电出版社，2014

[2] CC动漫社. 古风漫画-从新手到高手. 北京：中国水利水电出版社，2013

[3] http://comic.kukudm.com/

[4] http://www.imanhua.com/